3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAME集中营

一九九五
总9期
4

特别快讯
香港九家电玩杂志
被控侵权



大航海时代
提督的决断
大平记
水浒传——天命之誓
FIFA 足球'95
乌鸦·乌鸦·叫

世嘉原装机与组装机
对比报告

世嘉帝国的崛起
'94电子游戏软件典藏本
四月下旬隆重发行

电子游戏软件
TV Game Software

怎样破译
游戏密码

电玩大排档

机种 MD	厂商 SEGA	类型 RAC	容量 8M

川崎赛车

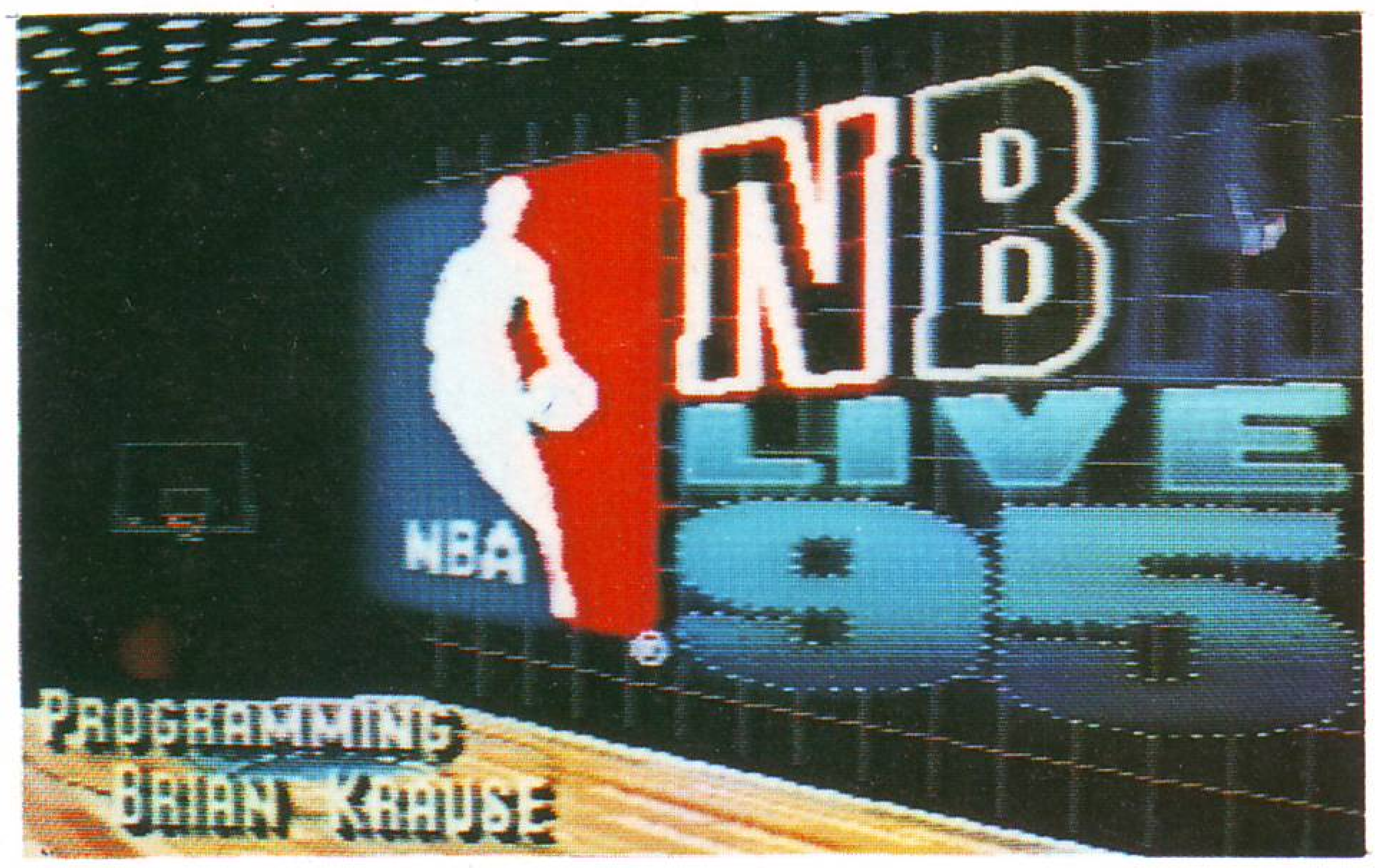




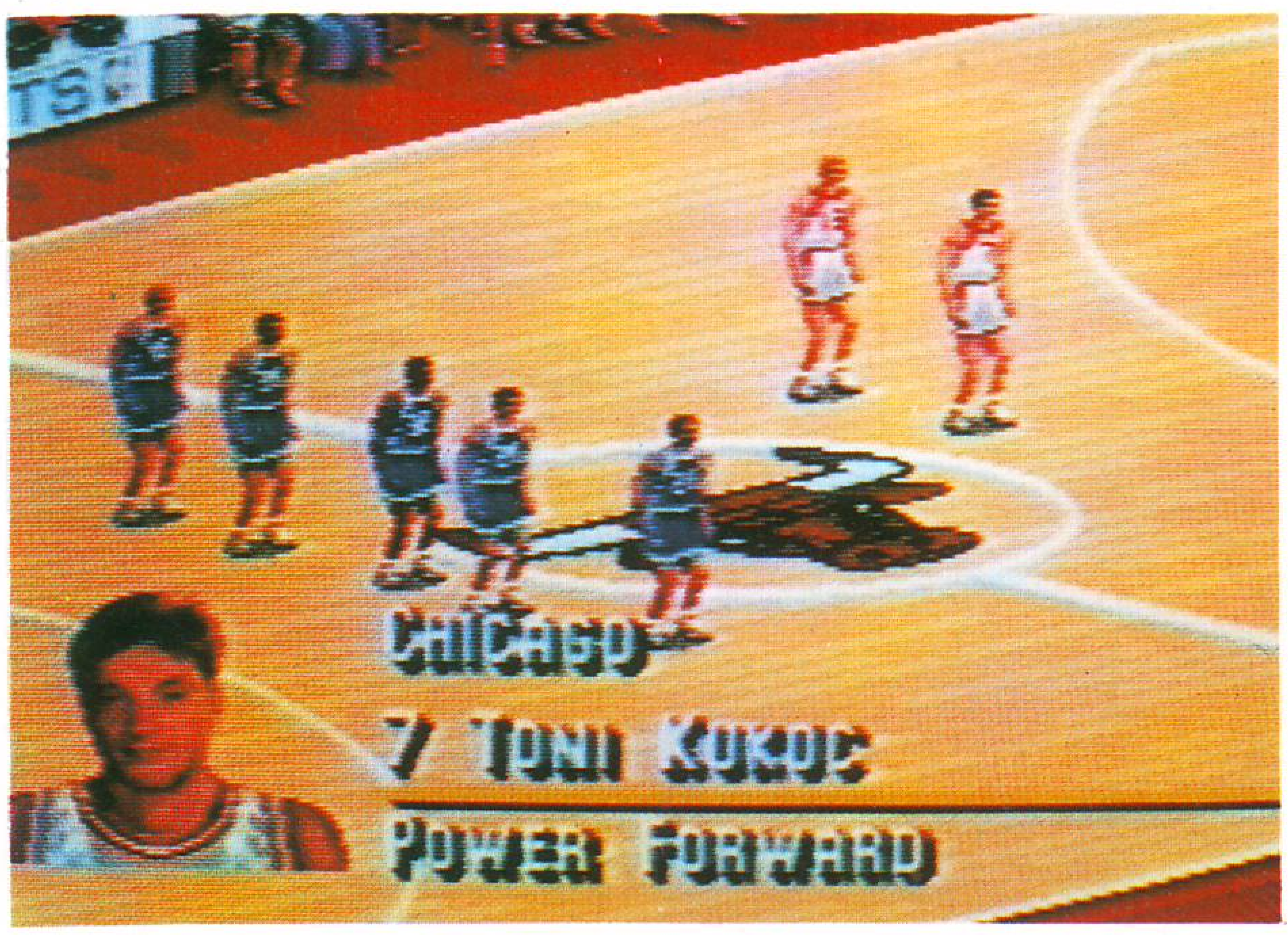




川崎摩托车在世界上一直享有盛名，这次以川崎赛车为蓝本设计的这款游戏也还不算。游戏中优缺点比较明显，既充分体现了以真实视觉比赛中风驰电掣的快感，系统设定上也很简洁，较易上手。但游戏中大缺点是Password过长，达40个之多，实属罕见，另外难度也不算很高。







'95NBA

机种 MD
厂商 SEGA
类型 SPG
容量 16M

以往的联赛节目均以过去赛季中的情况来制作，这次SEGA公司却别出新裁地制作了这款与今年NBA联赛同步的游戏。各队队员情况完全符合今年上场的主力阵容，游戏中人语、人物动作、音乐、画面等等。系统制作也很完善，规则开关、慢动重放等均可实现。另外，本游戏充分体现了NBA球员进攻时的行云流水、无往不利，还体现了防守的重要性。

乌鸦·乌鸦·叫

——该谈大陆电子游戏业了

本刊评论员

奇谈·奇谈·屁

最近几期的《电子游戏软件》连续刊登了《灭世代的战争》,《灭世代的冲击》等长篇大作。加上驻日记者常春先生的《年末商战》,勾勒出一幅如火如荼、蓬勃发展,激烈竞争的电子游戏市场。几乎所有的电子业巨头都卷入了这场灭世代战争,想在令人垂涎欲滴的游戏市场大蛋糕上切下尽可能大的份额。

反观之,大陆的电子游戏业仍旧是死水一潭,以不变应万变。家电厂商一窝蜂竞相生产市场已经饱和的彩电,堆积如山的冰箱,洗不上衣服的洗衣机和哪怕赚一点小钱的食品粉碎机,却没有哪一家厂商肯拿出资金投向利润已经超过美国电影业和日本汽车工业的电子游戏业。我们听到的只是一部分"关心青少年成长"的"有识之士"的冷嘲热讽,新闻界的明枪暗箭。我们看到的只是寥若寒星的少数几位玩着进口"土星"和"3DO"的游戏贵族。

盗版·盗版·逃

八八年至九一年是中国电子游戏市场的黄金时代。日本原装红白机,中国十几种品牌的仿冒八位机一齐涌向市场,形成杂牌军混战的局面。中山小霸王以低成本、高质量逐步称霸市场。它软硬兼施,机、卡并举。市场占有量至少在六成以上,成为大陆最大的电子游戏"霸王"。八位机后期,以中央军电子部46所×室为核心组建的天津新星电子公司异军突起,搭末班车,借"街霸"之威横扫中国。大赚一笔即脚底抹油,挥师转向十六位机开发。推出廉价小教授世嘉五代机,成为大陆普及十六位机的开路先锋。其功也不可没,其过也不可掩。仿冒之初,世嘉公司装聋作哑,不闻不问。待新星做大,则大动干戈,以侵权诉诸法律。此日人一贯做法也。借汝之手以成事,灭汝之首以收利。其谋划不可不谓老到,其用心不可不谓狠毒。为避开知识产权纠纷,小霸王和新星相继转向学习机,当有难言之苦。学习机是什么?计算机和游戏机的私生子。最终会被双亲双双遗弃。

赚钱·赚钱·造

大陆游戏厂家到底从游戏迷手中赚了多少钱呢?由于我国还缺乏严密的财务申报审计制度,这可能是个永不可解的谜。要想知道个大约毋,大概得估算一下到底卖出多少台游戏机和游戏卡。大陆倒底有多少台游戏机?有说1500万台,有说2000万台,有说4000万台……莫衷一是。这里有个线索可供参考。大陆八位机的CPU基本都是台湾联华(UMC)提供的。据联华方面私下提供的消息,共卖给大陆约3000万个CPU,除去少量出口,库存,大陆游戏机拥有量在2500万台以上应无问题。以每台游戏机平均利润120元,2500万台为30亿人民币;以每台游戏机拥有两盘卡,大陆共出售5000万盘卡。每盘卡平均利润100元,5000万盘为50亿人民币。两项合计,利润总额应不低于80亿人民币。美国任天堂公司估计大陆游戏厂商共获"非法利润"120亿左右,可能偏高些。盗版——赚钱,赚钱——盗版,形成利润丰厚,秀色可餐的发财之路。那么这从游戏迷手中赚取的80—100亿人民币哪儿去了呢?我们可以很负责地告诉大家,几乎没有一分钱用于研制中国自己的电子游戏节目。其结果就是大陆失去了发展电子游戏业的黄金时间。至少到94年底,大陆游戏节目的数量是00.0000000

老鼠·老鼠·打

那么大陆游戏业陷入困顿的症结何在呢?

首要原因是社会对游戏业定位不明,使家长不能普遍接受GAME。我们举两个事例说明:一是去年某中央权威报刊载文称电子游戏为毒害青少年的"鸦片"。有这家权威报纸打头,其他各类报纸积极跟进是可以想见的了。一些城市搞强迫签名,仅武汉市江岸区中小学校就印发了70000多份"告家长书"并要家长"回执",保证学生不玩电子游戏。甚至组织几十万青少年上街宣传,大有"不灭GAME誓不休"之势。许多同学来信向杂志诉说他们的苦闷和辛酸。他们不能理解,一项正当的深受青少年喜爱的娱乐活动为何要禁止?要变成"过街老鼠,人人喊打"。要在学生和家长之间造成那么大的隔膜。大肆围剿的后果

就是学生玩GAME来神，家长谈GAME变色。一些年龄很小的小学生都成了出色的“地下工作者”，这正常吗？我们可以很负责地告诉“偶然”读到这篇文章的家长，（就象我们很认真负责地编这本杂志一样）我们认识的许多玩友（投稿的，直接认识的）都是中国第一流的尖子学生，名牌中学，名牌大学，少年班，奥林匹克竞赛获奖者，……我们编辑中有几位就是研究生和名牌大学毕业的。希望有一天能刊登他们的感想。

降价·降价·垮

其实社会舆论的打压不可能长久。台湾80年日本85年都曾短暂地禁止过街机厅营业范围，但游戏业却如海星一样越泡越大。

面对社会的强大压力，我国游戏业做何反应呢？由于缺乏行业协调管理，造成市场恶性竞争，产销秩序不良，价格一路下滑。93年初COPY一盘超任磁碟要50元！94年初已降至5元！5月2.5元！7月份一则广告说它只要“信不信由你”的2元！这实在是“为人民服务价”了。如果再降，不如回家卖白薯。93年底《赌神》全中文卡上市，批发价每盘150元，市场零售价350元（真黑！）9人街霸刚上市每盘250元，后降至90元。读者可知其中的暴利。今天，一盘卡的平均零售利润不过30－50元，3000多元一部超任加博士Ⅵ磁碟机的利润不过300元左右。在日本世嘉超级街霸10900日元，约合人民币900多元（税除外），盗版卡仅280元。超级忍日本每盘68000日元，约合人民币600多元，盗版卡仅100元左右。消费者因盗版货和市场恶性竞争而受益匪浅，盗版商也因低成本而有薄利可图。而水货的低价格，严重阻碍国内软件业的发展。目前的游戏卡价格甚至不能维持软件开发的简单再生产。利润，版权得不到保护，哪个厂商肯杀身取义？从长远讲，吃亏的是消费者。且不说语言上的障碍，文化上的隔膜，意识形态上的分歧带给我们的困惑。任天堂自93年以来已基本不生产八位机和卡，我国几千万台游戏机无米下锅，已逐渐压箱底。用不了多久，MD和SFC也会面临同样的命运。因此建立良好的市场秩序，加强版权保护，造就“一获千金”的GAME投资环境才是消费者真正利益所在。

抽奖·抽奖·哇

电子游戏业是个高投入，高风险，高利润的行业。目前日本一部游戏节目的软件开发经费一般要500万元人民币，这还不包括卡带制作经费。一盘卡销售量超过10万盒才能带来较大收益，超过100万盒才能称为一部成功的节目。一盒游戏卡硬件成本一般要60－100元，生产10万盒即要800万左右人民币，不财大气粗怎么撑得起，挺得住！超级街霸两个月卖出200万盒，其利润达几千万美元。这在游戏节目中大概只占1%。这就是为什么日本的近2000家软件厂商中成功的只有那么几家，十几家，几十家。任天堂老板山内溥幽默地说：“无论如何比抽奖机率要高。”

电子游戏业象电影、动画业一样，是个“艺术工厂”，需要策划，编导，美工，程序设计师，音效师，音乐师共组小组。这样的人才访求在我国非常困难，非要长期培训才能胜任，此非一般公司可以单独负担。必待主管部门的统一规划，统筹安排，政策上给予优惠，同时要求企业界通力合作。当然也需要有志于献身游戏业的玩友们的参与。

总之，人才的培养，时间和巨额投资是游戏业成败的关键。

乌鸦·乌鸦·叫

写以上文字起因于一位武汉大学玩友的来信。他在信中痛责GAME集中营辜负了众多玩友的期望。他悲愤地写道：“你们写的攻略好是好，但那是日本的游戏！你们登的彩页美是美，但那是日本的广告！究竟哪一天我们能在贵刊上见到中国人自己制作的游戏！我从十岁等到二十岁，还要等第二个十年，第三个十年吗？”这篇血泪文字深深震撼着杂志每位编辑的心，使我们羞愧万分，无地自容。他在信的末尾说：“以贵刊的影响，相信振臂一呼，一定应者云集。”杂志人轻言微，何以负此大任，真是“错爱”啊！中国上有电子工业部，电子游戏协会，下有小霸王、新星、妙博士……还有各种软件联盟，哪一个不比经常搬家的GAME集中营势头来得大，财力来得厚。希望他们能振臂疾呼，慷慨解囊，能用银元在中国游戏的死水中激起微澜。

至于振兴中国游戏业的回天良药，我们开不出；大陆游戏业的“光明”前途，我们看不到。

但愿我们的悲观论调如“乌鸦·乌鸦·叫”，虽不吉利，但在有权有钱者看来不过是杞人忧天的聒噪而已。

特别快讯

日本出版商控告香港九家电子游戏杂志侵犯版权 …… 11

评　论

乌鸦·乌鸦·叫——该谈大陆电子游戏业了 …… 1

电玩大排档

顶级赛车2、极上·Q版沙罗曼蛇 …… 61
超级航空大亨、热血串烧方块 …… 62
战地雄狮、轰炸小子、战争赛车
GO! GO! ACKMAN …… 63

天命之誓——水浒传 …… 17
大航海时代 …… 6
世嘉MD、MD2主机原装与组装比较报告 …… 56

三 栖 人

〈漫画·动画·电子游戏〉之四
游戏的逆袭 …… 34

95·4期

94年《电子游戏软件》典藏本
4月下旬发行

下期要目

射击游戏研究
梦幻模拟战Ⅱ攻略详解
斗技王(MD)
荆轲新传地图大公开(FC)
天使之翼Ⅱ(FC)
实况足球(SFC)
斗士历史(SFC)
世嘉机如何从PAL制改为N制
〈漫画·动画·电子游戏〉(五)
——集结·漫画游戏
格斗等级测试

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 4
海外采风 …… 33
'94 GAME界大事记 …… 15
'95·RPG超级明星·特报1、2 …… 25
电刑室手记 …… 64

天堂任鸟飞

斩Ⅲ …… 12

世嘉世家

FIFA足球'95 …… 14
太平记 …… 27
提督之决断 …… 30

蓦然回首

世嘉帝国的崛起 …… 38
别开生面的横山光辉Ⅱ …… 42

新游戏夜话

'95 PC-GAME亦喜亦忧 …… 45

大 视 野

怎样破译游戏节目中的密码 …… 23
"电脑游戏等于最高境界"之辨驳 …… 43

新手培训车间

游戏机进化论·第2讲
——解析度与颜色 …… 37

闯关族的家

闯关族的家 …… 53
大墙画廊 …… 53
二手货市场 …… 50
玩友俱乐部 …… 58

秘技天地

…… 21

GAME BAR

…… 40

月刊·每月14日出版
社长:文　若
主编:熏　风
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京市东城区沙井胡同15号
邮编:100009
电话:(01)4041576
印刷:北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号:82－648
广告许可证:京工商广字0457
定价:4.50元

游戏新闻眼　游戏新闻眼　游戏新闻眼

MD（世嘉16位机）

最近新游戏不多，不象春节前后那样火爆。有一个发现想告诉大家：最近新节目中盗版质量存在严重问题，有些游戏因原制作公司加密手法高强，使得盗版卡带会在比较靠后的一些关中死机，根本无法通全关。这种问题盗版商是不屑于费力去发现的，但玩友一定要注意。其实要发现这种卡带并不难只要看一看游戏中有无花版，敌人会不会打不死即可辨明该卡有没有这类问题。

另外，日本去年才刚刚出品的MEGA-CDX，已经在大城市中发售，价格约为2300～2500元，该机是MD与CD的一体机，比之MD-CD套机体积小，性能更可靠，且均为原装正品，欲购齐MD与CD的朋友尽可放心去买这部主机，不过它可是NTSC制式的。

SFC（超级任天堂）

面对次世代机的挑战，SFC从性能上讲无论如何是不敢与之争锋的，而任天堂的64位主机仍遥遥无期，就只能在软件上做一番工夫了。今年内预定发售许多超高容量的RPG，SQUARE的RPG《时空之旅》竟达32M，这是前所未有的，而且更由鸟山明、坂口博信、崛井雄二等大腕参与制作，阵容可谓也超前。另外，还有象ENIX的《勇者斗恶龙Ⅵ》也将发售；NAMCO的RPG《TALE FANTIC》也以32M容量制作。SQUARE还有一部24M的SLG大作《前线任务》也于2月24日发售。

ARC（街机）

街机节目最热的非SNK的《真·侍魂》莫属了。该节目继承了前作的全部优点，并加进新的人物及必杀技，更加华丽刺激。CAPCOM在街机上推出街霸系列的又一新作《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X》，全部人物的招式在原有基础大幅改进，过渡动作更加细腻，但已经不能象当初那样引起玩友的兴奋了。可是，CAPCOM的新作《DARK STALKERS》（译名《恶魔战士》）推出仍然使人相信它在对战游戏领域是最强的。该节目画面极其华丽，操作性及操作感绝对一流，让人爱不释手。《四国战机Ⅱ》吸引了许多不玩STG的玩友，该节目共十关，设计更为细致，但难度有所加强。另外，第一次可以通过“搓招”而发射强大火力的STG《TWIN EAGLE Ⅱ》（译名《双鹰Ⅱ》）也以其火爆壮观吸引着玩友。

推荐

MD机：《信长的野望——霸王传》、《提督的决断》、《欧陆战线》。

FC机：《太空战士Ⅰ＋Ⅱ》。

SFC机：《时空之旅》、《前线任务》。

街机：《真·侍魂》、《恶魔战士》、《TWIN EAGLE Ⅱ》

闲话

由于主持这个栏目，接触价格之类的信息较多，加之各地玩友们的帮助，使我对全国游戏市场比较熟悉。其中有两个感想和大家聊聊：其一，各地甚至同一地区价格相差太大。有时一盘游戏卡的价格会相差几百元，尤其以原装为甚。这里面的差价不光是进货渠道不同造成的，有的商人确属喝墨水太多了（不是指他们有文化，那样还好点儿，而是某内脏器官有病灶）。一般是国营较个体高，兼营比专营高，小城市比大城市高。其二，新上市产品价格高得接近玉皇大帝尊贵的头了，但很快就大幅下跌。比如热销节目MD的《侍魂》刚上市时为220元，但不到一周时间跌到150元，利润之高，可见一斑。最近，市场上又出现好几种电玩书籍，有盗版的，有拼凑的，有侵权的，互相抄来抄去，价格又高得吓人，实在没什么意思。有的玩友乱买十几本，几十本攻略、秘技大全等，其实等于一本。大家家里都不是开银行的，还是悠着点，货比三家嘛！并不是说一定要买《GAME集中营》，只希望大家能买最好的。

责编\邱兆龙

（本期信息结止于2月15日）

新上市节目内容及价格表

节目名称	机种	介绍	平均价格（元）
信长的野望——霸王传	MD	KOEI公司《信长的野望》系列作品的第四集，容量16M的历史SLG，绝对一流的设计，玩腻三国的玩友尽可一试。	400（原装）
激光战机	MD	街机作品，由DATA EAST移植，容量16M，这是一款3D斜视的STG，视角很象FC版的《孤独战士》。	100
豪血寺一族	MD	ATLUS的街机作品，在MD与SFC上均有移植，容量24M，但细部处理上差别很大，人物与街机相同。	400（原装）

节目名称	机种	介绍	平均价格(元)
提督的决断	MD	KOEI公司描写二次大战中太平洋战区的大作，容量8M，指令系统承袭了《帝国的光荣》的现代战争SLG。	390(原装)
欧陆战线	MD	KOEI公司描写二次大战中欧洲战区的大作，容量8M，游戏中你将率领德军及手下将领赢得一场又一场的战斗。	500(原装)
红色地带	MD	英文名称“RED ZONE”，由TIME WARNER公司以16M容量制作的直升机作战游戏，视角很象《沙漠风暴》。	180
书页历险记	MD	英文名称“THE PAGEMASTER”，由著名的电影制作公司二十世纪福克斯公司以16M容量制作，少年冒险的游戏。	180
功夫侠客	MD	容量24M，以NBA明星奥尼尔为主角的对战游戏，共有多种游戏方式，但人物比例偏小。	200
黑水海盗	MD	英文名称“THE PIRATERS OF DARK WATER”，容量16M，共有3名主角可任意选择，画面及操纵性均属一流。	180
WWF摔角	MD	活跃在八十年代初的大力士们搬上了MD的舞台，共有12名主角供你选择，场上最多有六名选手互殴，SFC亦有同名作品，由FLYING EDGE公司以16M容量制作。	160
兰格船长	MD	英文名称“CAPTAIN LANG”，由DATA EAST制作，容量8M，游戏形式很象《火箭骑士》，还有令人叫绝的画面。	150
奔婴Ⅱ	MD	英文名称“SON OF CHUCK Ⅱ”，由VIRGIN及CORE以8M容量制作，大头婴儿挥舞着新人类用的棍棒打击敌人。	120
幽·游·白书	FC	与《龙珠ZⅣ——天下一武道会》类似，对战游戏，以暗黑武术会为背景，但人物太小，画面粗糙，部分必杀技要用卡片机才可以使出，通常以二合一形式出现，配套节目为《百战天龙Ⅱ》或《龙珠ZⅣ——天下一武道会》。	100 150

热销节目价格表

节目名称	机种	类型	平均价格(元)	涨跌	节目名称	机种	类型	平均价格(元)	涨跌
侍魂	MD	ACT	240(组)	↑	梦幻模拟战Ⅱ	MD	SLG	230(组)	↑
FIFA足球'95	MD	SPG	200(组)	↑	魔强统一战	MD	ACT	180(组)	↓
顶级赛车2	MD	RAC	155(组)	↑	碎烈暴风	MD	STG	165(组)	↑
超级摩纳哥GPⅡ	MD	RAC	160(组)	↑	蚂蚁战士	MD	ACT	180(组)	→
陷井	MD	ACT	150(组)	→	太空战士Ⅰ+Ⅱ	FC	RPG	270(原)	↑
大航海时代	FC	SLG	225(组)	→	水浒传	FC	SLG	265(原)	↑

(上接第56页)

该谈谈MD2了。MD2由于尚未大量假冒，故这里以一台从日本直接购得的MD2为例看一看正宗MD2的几个特征。

1. 输出视频信号应为NTSC制，只有用带N制接收功能的彩电才能得到场幅不压缩的彩色图像。

2. 线路板为棕色，金属化孔为蓝色，焊点为回流焊，CD接口有黑色镀膜。

3. 机身背面有凹刻的英文字样，为世嘉公司各地代理商的通讯地址，并有五个橡胶垫脚。

4. 原装电源为台湾造，适用于110V电网电压，输出为10V，850MA

5. 手柄插头和手柄“START”键上方为“SEGA”印记。

6. 原装机随机只附送单声道二端子AV线，三端子的立体声AV线需另购。

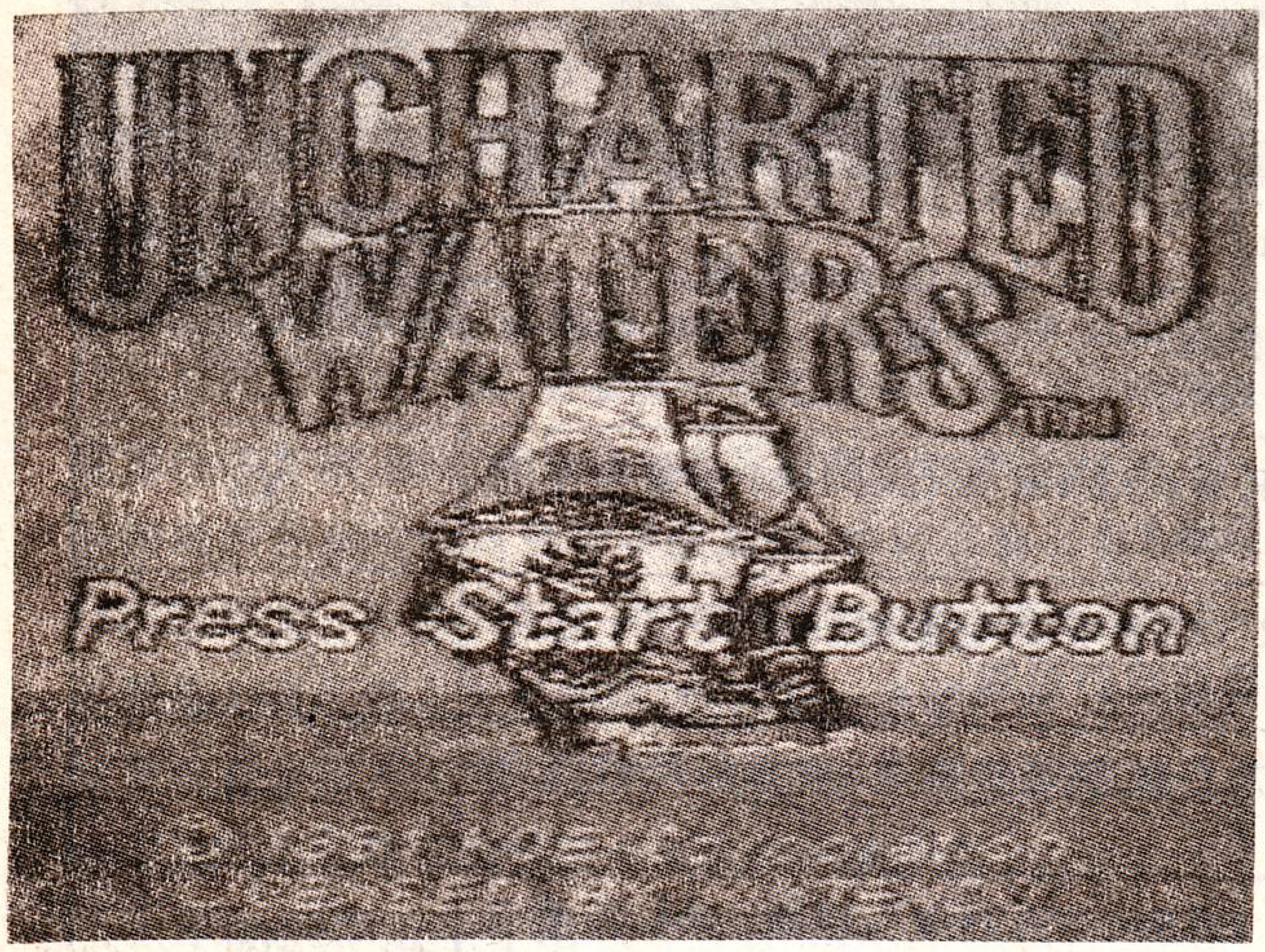
特工黄简介：集中营元老级人物，94年毕业于北京理工大学光电技术专业。毕业当晚于电刑室用警察(VEGA)打哭龙哥后遁至福州开始特工生涯。现为音像、电玩软、硬件统烧友。尤其致力于电玩硬体的研究，望与志趣相投者相互切磋。

姓名：黄昌星　性别：男　年龄：22岁

学历：大　学　爱好：电玩、音像

地址：福州市白马北路253号福建省音像出版社影视制作发行公司　邮编：350001

责任编辑：热斗



大航海时代

文/TRANK

厂商:KOEI	容量:8M(5M+128K)
类型:SLG	机型:MD/SFC(FC)

本游戏继承了光荣的特色，也是以全指令形式和繁多的数据见长，一开始玩时可能觉得麻烦又无聊，一旦上了手就会不忍放弃。虽然容量并不大，采用了全日文版，使众多玩家难以融通，但实际上这个"大航海时代"真是个不错的GAME，我将负责全力为玩友们排除语言的上障碍，让大伙儿都来过把瘾。

剧情：80年前，我——利安王子的曾祖父，被誉为"航海王"的艾利克王子，接受了葡萄牙国王乔治一世的委托，率舰队向未知的非洲大陆探险，不料途遇暴风雨全舰覆灭。平日嫉恨王子的冒险家和贵族们联结起来侵吞了王子的财产和地域，并阴谋剥夺了他的世袭爵位，一世荣华从此没落。时间是16世纪初，正是葡萄牙和西班牙这两个海上强国竞相进行殖民扩张、争夺海上霸权的乱世，也是航海家们梦想致富扬名的年代。我告别了青梅竹马的葡萄牙公主克丽丝，立志重振家庭的威名。

游戏目的：主角的最大理想是获得地位仅次于国王的公爵爵位，并娶到克丽丝公主。而一开始主角是白身(平民)，连皇宫也不能进入。晋级为贵族的条件是拥有巨大的声望并完成国王授予的委托。声望主要靠发现新港口以及完成港口的委托、掠夺别国船只来增加，有了一定声望国王便会召见主角并给予任务，完成一件任务就会晋升一级。爵位分骑士、准勋爵、勋爵、准男爵、男爵、子爵、伯爵、候爵、公爵几等。

START：选择重新开始或继续上次的冒险。重新游戏时先设定主角名字(按A键可换页)，再决定主角的数据。共有とうそつ统率力；はんだん判断力；ちりょく智力；ゆうき勇气；つょさ力量和ボーナス(BONUS)附加分六项(随机给出)，可把附加分分配到以上五次数据中，前三项对航海有影响，随航海级数的提高而上升，后两项关系到战斗时的攻击力，随战斗级数的提高而上升。由于本游戏可分别走经商或海盗两条路，所以附加分如何分配完全按游戏者喜好而定。最后设定船名，进入游戏。

指令篇・港口的设施

按START可调出辅助窗口：きろく记录，仅在港口内可执行。对记录完毕后的提问选"N"即可继续游戏。そくど速度，BGM背景音乐开关。

设施一　工会：可买卖宝物并得到国家情报的地方。

A.こうにゅう　购入　买到这个工会所拥有的宝物。宝物分为航海用和特殊用两种，航海用宝物中有的是必备品非买不可，有的是提高战力、幸运、防御等系数的东西。特殊用其实是送给公主的礼物，如しんじゅのうでわ珍珠的手镯。买入一件道具后不能重复购入。

表一：工会卖出的宝物

日文名	中文名	价　格
ばうえんきょう	望远镜	1000金
ろくぶんぎ	六分仪	800金
すいしょうのかがみ	水晶之镜	12000金
たんけん	短剑	750金
ちょうけん	长剑	2000金
サーベル	军刀	3500金
ニンフのごふ	仙女的护符	1500金
てんしのごふ	天使的护符	7500金
びやくやのごふ	战神的护符	3000金
ひかりのごふ	光之护符	12000金
はやぶさのちょうぞう	隼之像	1200金
たかのちょうぞう	鹰之像	4800金
わしのちょうぞう	鹫之像	9600金
ひりゆうのちょうぞう	火龙之像	15000金
ぎんのロザリオ	银念珠	800金
しんじゅのうでわ	珍珠的手镯	2600金

必备品：ばうえんきょう望远镜，不必沿海岸行驶就能发

现港口。ろくぶんぎ六分仪，航海时随时查阅当前经纬度的工具。すいじょうのかがみ水晶之镜，可以用它观察自己所处地区的地图。

B.ばいきやく　卖出　所得金只有购入时的一半。

C.くたのじょうほう　国的情报(需出金)

——ポルトガル葡萄牙　イスパニア西班牙

イスラム伊斯兰

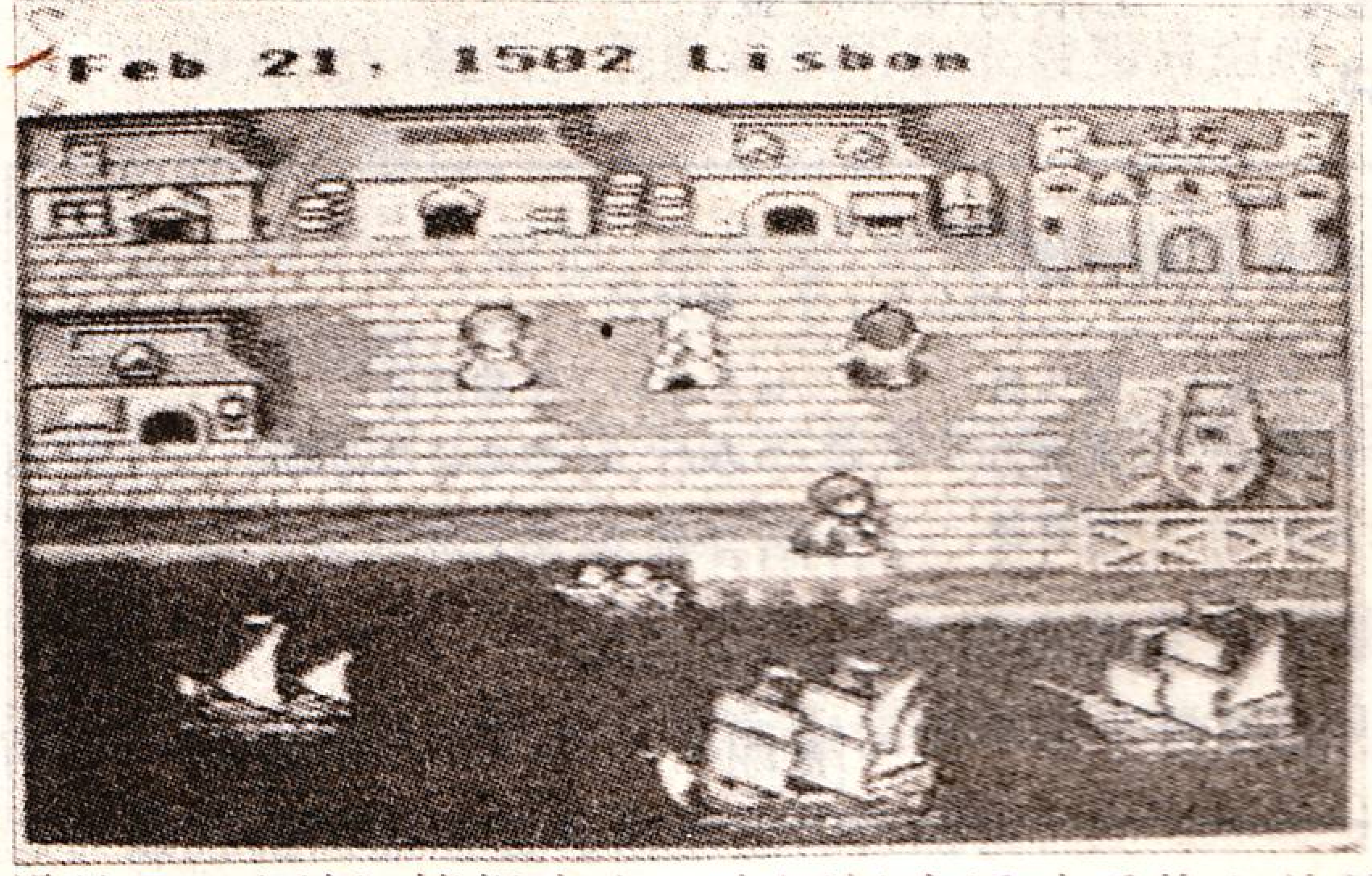
表二：工会提供的国家情报

[国名]	しゆうえき　国威度
	てきたいしん　敌对度
	ゆうこうど友好度——他国名
	——他国名
	(他国名)と　どうめいちゆう　同盟中
	(他国名)と　きこうきんし　敌对中

说明：

国威度——战斗获胜或增加同盟港后此值都会提升，否则会下降。国威度将影响委托人的出现。

敌对度——本国海盗过多此值就增加，敌对度太高可能被禁止出入他国的同盟港。



◀这是美版SFC的大航海时代

设施二　酒场：情报中心。在酒场中活动后将入旅馆一日。

A.すいふ　水手

1.あつめる征集。出50—1000金可得到一定数目的水手并进行分配。友好度高的港口可征集到的人也更多。

2.へんせいする编成。在各船间进行人手的分配。完成后按B键，再选"Y"即可退出编成。

B.さけをのむ请客喝酒。舍得酒钱就能打听到情报。

1.情报仅一页日文而且没有主人公名字出现。此类情报最无用，一般是告诉你"××港口特产是××"、"××港口处于经纬度××"，以及海盗的自我夸耀。

2.普通港口在寻找主角去接受委托时，情报会出现一页日文并同时显示主角的名字和一个经纬度。在一定日期内赶到处于此经纬度的港口就可以接受委托了。

3.即使是初期，葡萄牙国王也会放风寻找主角授予委托。情报将为一页日文并同时显示主角名字。放下一切工作赶去皇宫吧！

4.如果接受了某个货物委托而此货物却很难买到，你就该到酒吧来碰运气。情报将分为两页日文，第二页中会显示一个经纬度。处于此经纬度的港口就有卖你所寻找的货物。

5.一旦国王委托你去寻宝，就应马上来酒吧。情报为两页日文、第二页中显示一个经纬度。来到处于此经纬度的酒吧后再打听，又会有人提供一个新的经纬度(情报形式同上)；重复此流程数次，在情报所提供的最终目的港中就会有人向你出售藏宝图，买下即可。

6.国王委托主角去杀海盗时情报形式亦如同4、5，到情报所提供的经纬度的海域后海盗就等在那里呢！进攻！

C.なかまにけそう　邀请　当酒吧内有伙伴时可以邀请他们加入舰队。这些伙伴原来也是著名的船长，可惜由于败运而落泊天涯，等待可靠的主人。能力高的伙伴不是轻易可说服的，努力提高名声他们才会加入。(伙伴不同意加入时会说"いいえ"。)

D.おんなとはなす　和酒场女聊天

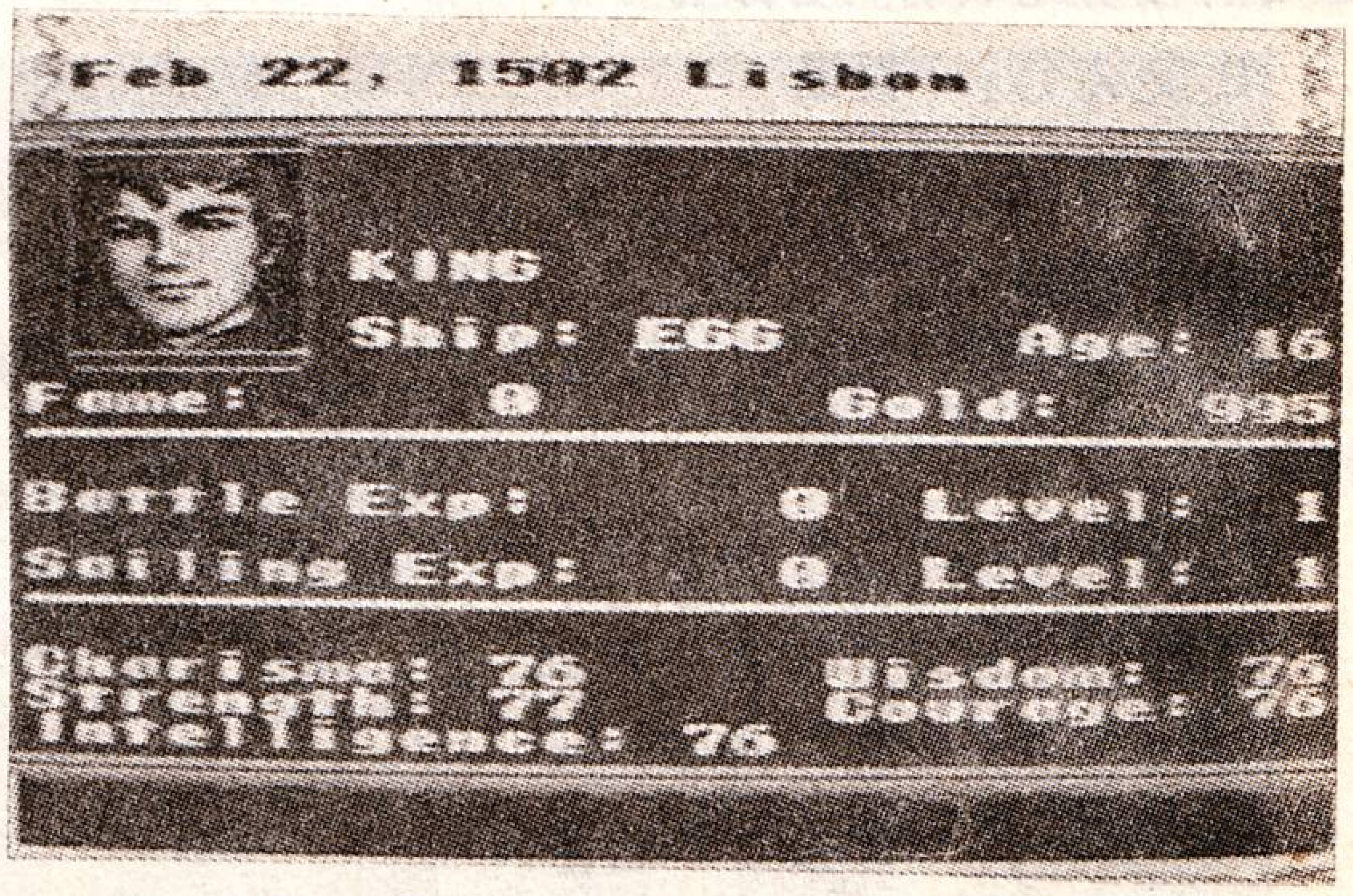
E.なかまとれかれる　解散伙伴。

F.とばくをする　赌博　特别提供的娱乐小节目。

1.ボーカー梭哈。即FULL HORSE。レイズ加钱；コール跟进；ドロップ不跟。

2.ブラックジヤック黑杰克。即二十一点。ヒット要牌；スタンド不要。

设施三　交易所：货物买卖的地方。大量购入一种货物的话，相场(市价)会暴涨，大量抛出则反之。利用地域间差价倒卖紧俏货物可得到巨额利润。在酒吧获得"××港口在寻找主角"的情报后应赶往情报所提供的经纬度的港口内交易所；进入交易所后屏幕显示几页日文对话，记下第二页日文中第一行的第二个日文单词及同页显示的一个数字，此单词即货物名(可查阅表三)，数字即委托人需要的数量。买到这种货物后再回到这个交易所即完成了这项委托。完成委托可增加名声，而选"N"拒绝则会使名声下滑。



▲主人公的各项数值

A. しょうひんをうゐ　卖出货物

B. しょうひんをかう　购入货物

C. そうばをみゐ　查询相场

表三：交易所相场的查询

こうりょう	香料类	ききんぞく	贵金属类	やんい	纤维类
コショウ	胡椒	きん	金	めん	棉
シナモン	玉桂	ぎん	银	きいと	生丝
ナツメグ	豆寇			ようもう	羊毛
ピメント	甜椒			めんおりもの	棉织物
チヨウジ	丁香			きめおりもの	丝织物
しょくりょう	**食料类**	**ほうせき**	**宝石类**	**そのた**	**其　他**
オリーブゆ	橄榄油	すいしょう	水晶	ぶき	武器
クイン	酒	さんご	珊瑚	もくざい	木材
さとう	糖	ぞうげ	象牙	とうじき	瓷器
チーズ	干酪	しんじゆ	珍珠	びじゆつひん	美术品
こくもつ	谷物			ジュウタン	地毯

D. とうしすゐ　投资　对该港经济进行投资。

设施四　皇宫：这是只有贵族才可进入的地方。初期时主角只有在被召见委任时才可进入，得到爵位后就能随意出入了。全世界只有三个港口有皇宫这项设施：里斯本（隶属葡萄牙）；塞比利亚（隶属西班牙）；伊斯坦布尔（隶属土耳其）。此三港严禁他国对该港进行投资，而且西班牙和土耳其的皇宫内只有"晋见国王"的指令。

A. えつけん　晋见国王

1. 普通情况进入皇宫，国王将给出一张表格，上列目前该国的同盟港名称及支持率。

2. 国王交给的委托有四类：货物委托、信使、寻宝及杀海盗。货物委托时对话显示形式同"交易所"，这里不啰嗦了。委托主角送信时对话显示第二页日文中第二行第一个日文单词是西班牙或土耳其的国名（日文名参看"工会"），只需到那个国家的皇宫晋见一下国王，回来复命后就算完成任务。完成每一项委托后都要回皇宫复命）。委托主角杀海盗时对话显示中第二页日文第一行末了处会有西班牙或土耳其的国名，意即该国海盗猖獗。如何知道海盗的具体位置请参看"酒吧"。委托主角寻宝时全部对话无明显特征；但因寻宝太困难所以笔者建议可以推掉这个委托，因为下次国王再委托时就可能会改成杀海盗之类的较易完成的任务给你了。

B. えんじょ　援助

1. しきん　资金

2. すいふ　水手

C. みつかい　秘会　在深夜公主的窗下和克丽丝相见。

1. あいをかたゐ　爱语

2. おくりものをすゐ　赠物

3. はなをおくゐ　送花

D. ちょきん　贮金　即储蓄。

1. あずけゐ寄存　存钱。（无上限）

2. ひきだす引出　取钱。

设施五　宿屋：提供情报及休息的场所。

A. じょうほう　情报

表四：宿屋的资料

人物

人物头像	船名ごう　ていとく （爵位）・人物名	年龄さい
めいせい名声		きんか持金数
せんとう一けいけん　战斗经验值		一しベル　水平
こうかい一けいけん　航海经验值		一しベル　水平
とうそつ　统率力 ゆうき　勇气	はんだん　判断力 つょさ　力量	ちりょく　智力

说明：

当显示伙伴资料时，"名声"一栏改为ちゆうせいど忠诚度，名声——即声望。发现新海港，完成委托人交给的任务，增加同盟港和战斗获胜等事件均能使此值提升，是直接影响委托人出现与否和伙伴能否加入的参数。

持金数——上限为60000金。

船只

船形	船首像	船名ごう せんちょう　船长名	
たいきゆう　耐久度		せきさい　装载空间	
すいしん　推进力		つみた　货物装载空间	
せんかい　灵敏度		すいふ　水手数	
		コンデイション　状况	
	ぶそう　武装度		
	食物	淡水	材料

说明：

耐久度——相当于船只的HP，降为0时船毁人亡。

推进力——触礁会使此值降为0，船只将完全失去动力而动弹不得。

水手数——水手太少也会导致船只失控沉没。战斗时水手越多越占优势

状况——缺乏水粮时状况会逐渐恶化，最后水手数急剧减少。

港口

けいざいかち　经济值 一とうしがく　投资额	こうぎょうかち　工业值 一とうしがく　投资额
しじりつ支持率——ポルトガル葡萄牙 ——イスパニア西班牙 ——イスラム土耳其	（国名）どうめいこう同盟港 ぶつか物价%

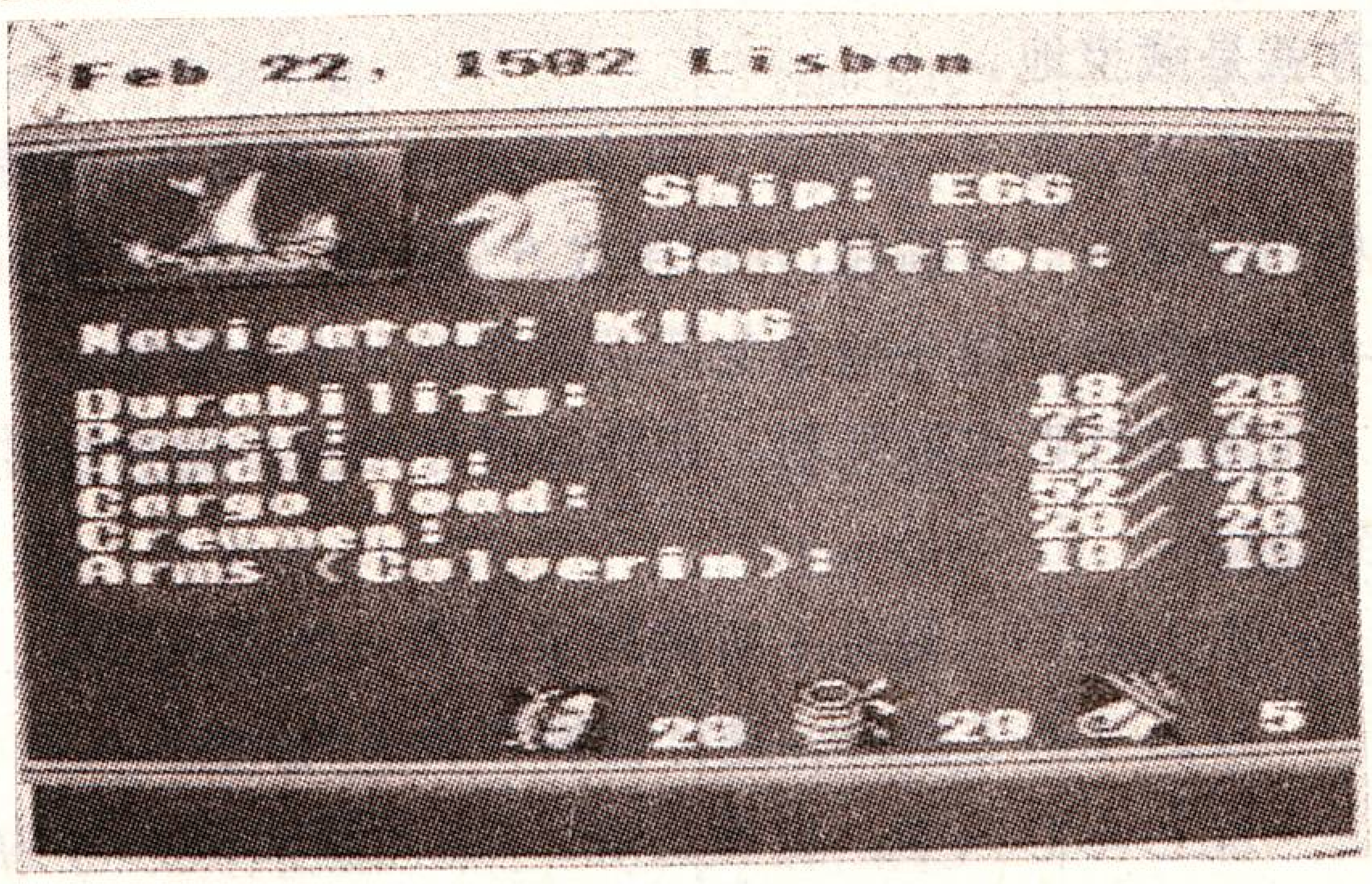
说明：

经济值、工业值——代表该港发展状况，最大值均为1000

投资额——各国航海家在该港投资的金额数，一月内最多可投资 60000 金，到下月 1 日大部分投资额都用于该港发展。

支持率——本国投资金越多，该港对本国支持率也越高，当支持率超过 80%，该港取成为本国同盟者。

物价——在码头买食物时可获得折扣。物价 100% 时一份食物价 20 金。



▶这是舰船的数据

1. じんぶつ人物

1.a. じぶん自分（主角）　A.1.b. なかま仲间（伙伴）

2. かんたい舰队。舰队最多可由五艘船只组成。

3. みなと港口。

B. しゆくはく宿泊。即休息。时间刻度将过一日，但不恢复任何数据。

设施六　造船所：工业值不同的造船所能力不同，所以可制造的船只也不同，价格亦有高低。

A. ぞうせん　造船　前提是必须有伙伴和足够的金钱。除主舰外各船船长依次由伙伴中水平最高的人担任。如果是同盟港还可向所长讨价还价。

1. ちゆうこをかう转手货。购买现成的旧船，船只数据不可更动。

表五：造船所卖出的二手货

ラテン　拉顿	レドング　莱顿格	ベルガンテイン比鲁干特伊
耐久 30 装载 100 武器 10 推进 75 货物 70 灵敏 100 水手 20	耐久 30 装载 150 武器 20 推进 100 货物 105 灵敏 75 水手 25	耐久 40 装载 150 武器 30 推进 67 货物 310 灵敏 95 水手 60
ナオ　娜奥	カラック　君德	ガレオン　加力安
耐久 50 装载 400 武器 30 推进 88 货物 310 灵敏 60 水手 60	耐久 60 装载 550 武器 40 推进 77 货物 420 灵敏 57 水手 90	耐久 70 装载 700 武器 50 推进 72 货物 490 灵敏 48 水手 160

2. しんぞうする造新船。依次设定船的数据——a. 船体材料（チーク柚木，ブナ橡树，カシ槲树，マホガニー红木）影响耐久度。b. 桅杆数，影响推进力。c. 帆（さんかくほ三角帆，しかくほ方帆）影响灵敏度。d. 炮台数量。e. 水手数量。f. 决定是否买下。g. 为新船取名。

＊最强的战船しゆうかしオン重加力安型只有在工业值达 1000 的造船所才能制造，装载达 1000。

B. しゆうり　修理　回复船只的数据（需出金）。

C. とうし　投资

D. かいぞう　改造

1. せんめい改船名

2. ほ帆。可改方帆或三角帆。

3. ぶき武器。新船没有预备火炮，需购入。

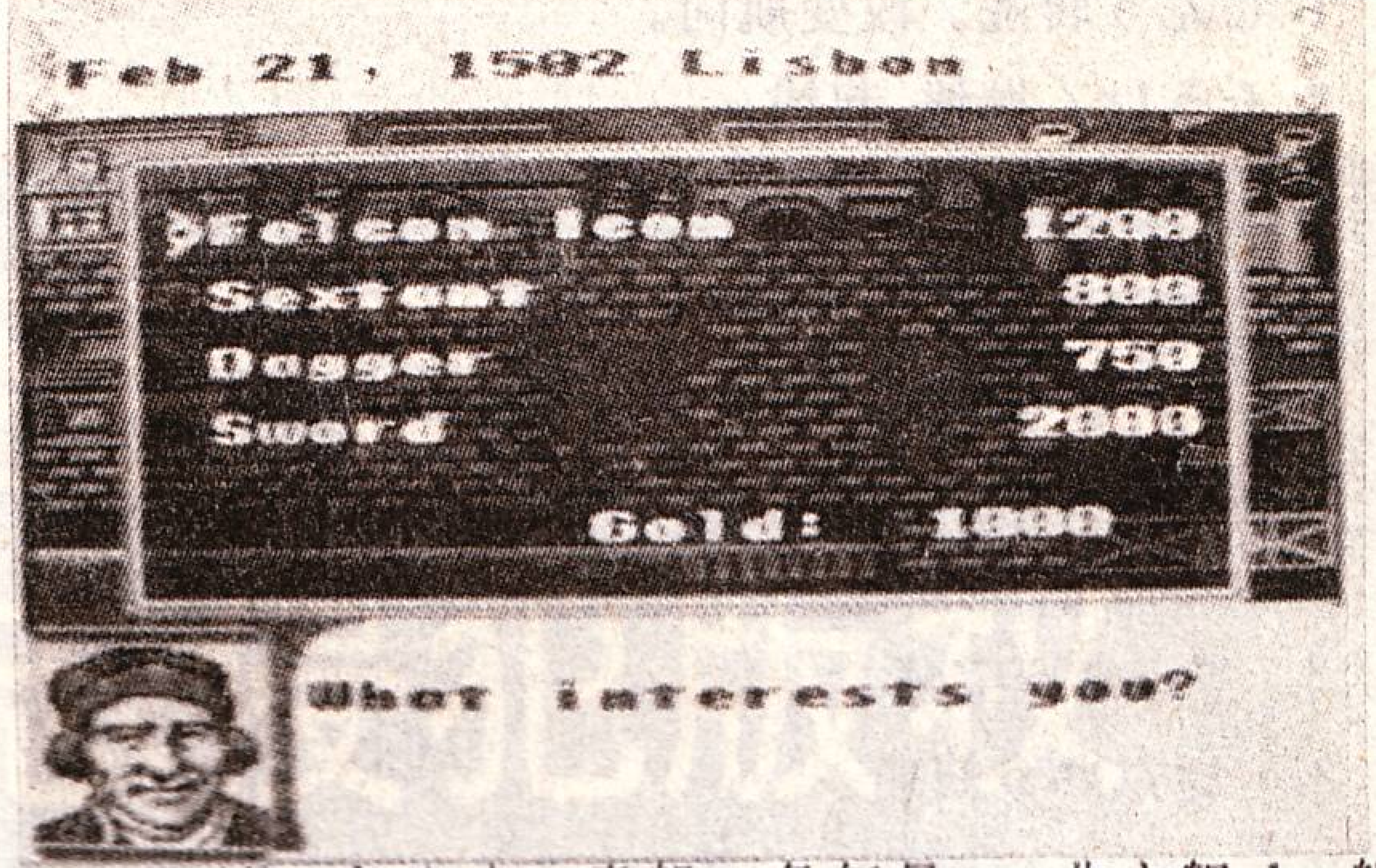
表六：造船所的武器价格

日文名	中文名	价　格
セーカーほう	塞卡炮	当地武器价×1
カルバリンほう	卡鲁巴林炮	当地武器价×1
カノンほう	加农炮	当地武器价×2

4. せんしゆぞう船头像。

表七：船头像的种类

日文名	中文名	价　格
スワン	天鹅	1000 金
イーグル	飞鹰	2000 金
ユニコーン	独角兽	4000 金
ライオン	雄狮	8000 金
ドラゴン	升龙	16000 金
ネプチューン	尼布楚湖怪	32000 金



◀在交易所可以随意买卖

E. ばいきやく　卖船　条年是：a. 非主舰；b. 船上无货物或食油、材料；c. 船上无水手。

设施七　码头

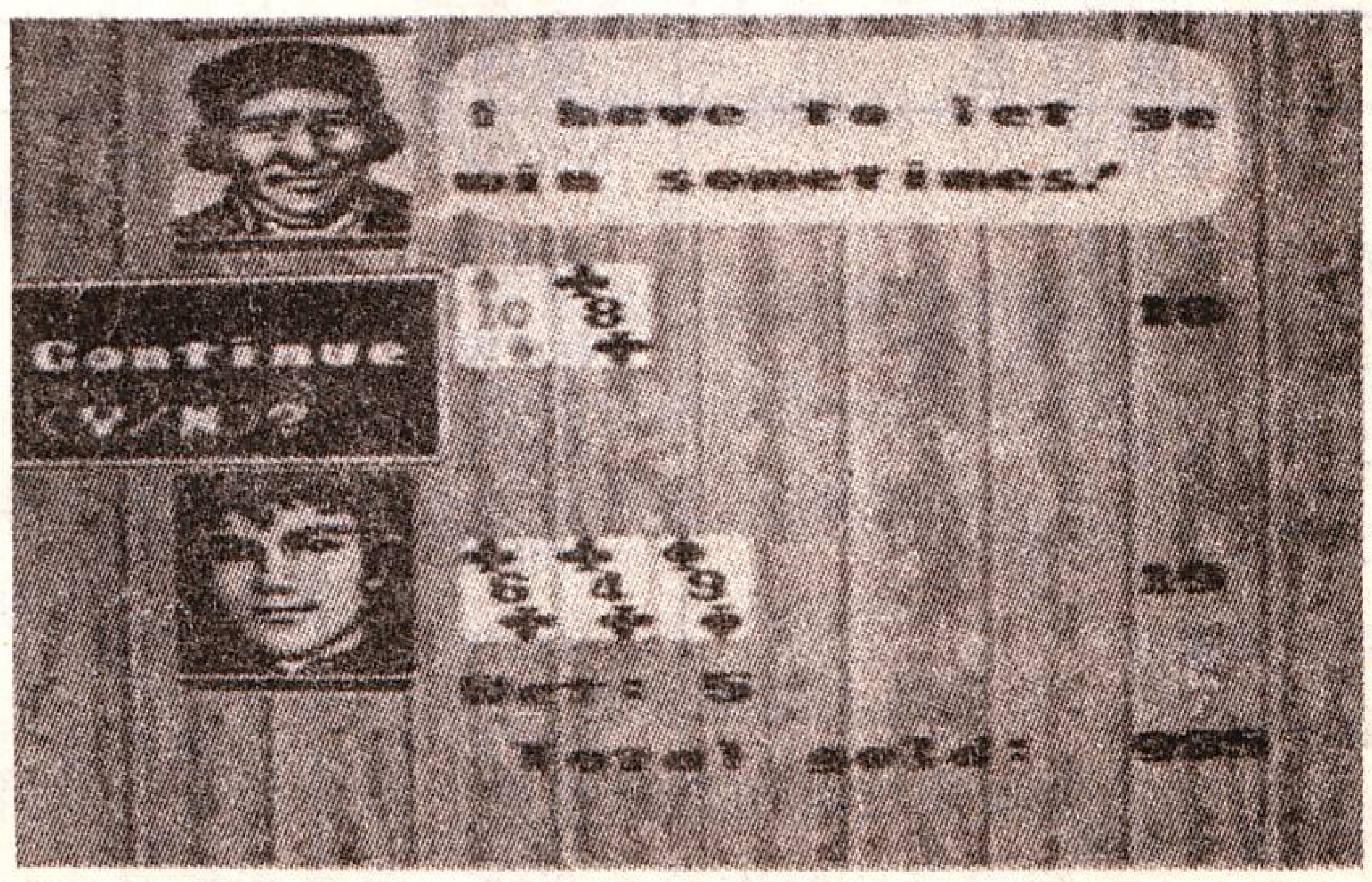
A. しゆコこう　出港　大副会为你计算现有水粮可供几日消耗。（一般水手 20 人时一日耗水粮各 1 份）

B. へんせい　编成

1. すいふ　水手

2. つみた装卸。把货物卸在码头上是取不回来的。

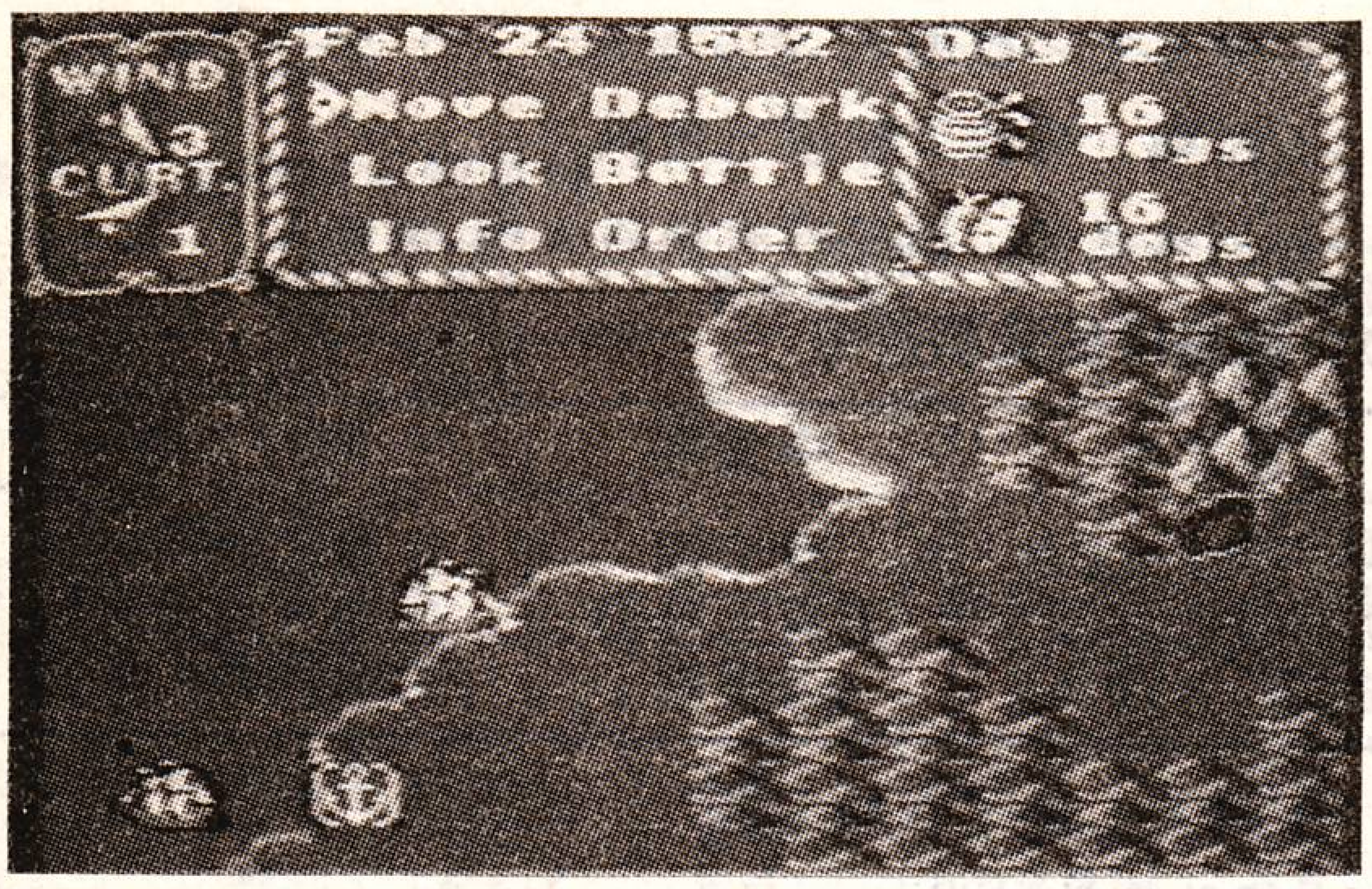
C. ほきゆう补给。水是免费的，但食物就要花钱。



▲可以通过赌博赚取资本

1. みず水。　　2. しょくりょう食粮。

3. ほしゆうしざい材料。可在航海中修补损坏的船。



◀出海冒险吧！

指令篇·在海上

出航了！暴风雨、触礁、搁浅、战斗失败、水粮吃完等事件都可能导致GAME OVER。直接按方向键就可调整船只航向，按C键决定。WIND风向；CURT潮流。

A. いどう　移动

1. しんう转舵。改变航向。

2. そうはん抛锚、起锚。

B. とうびょう　登岸。

1. きこう寄航。即入港。

2. じょうりく上陆。可在任一处陆地上驻营。

2. a. しゆっぱん出帆。即开船。

2. b. そうさく挖掘。在驻营地调查。有两个分指令：みず水，ざいほう宝藏。

2. c. ほしゆう修船。

2. d. へんせい编成。分指令有"水手"和"装卸"。

2. e. たいき休息。

C. ちょうさ　调查。

1. かんし监视。可看到邻舰的状况，船只的型号。

2. こうしょう交涉。和邻舰舰长交换情报。

3. そくりょう测量。有了六分仪即可测量当前位置的经纬度了。

D. じょうほう　情报　和"宿屋"内"情报"指令类似。

1. かんたい舰队。　　2. じんぶつ人物。

3. つみた货物　　4. しょじひん所持物

5. ちけい地形。有水晶之镜后就可调用此指令观看大地图。

6. ちず地图。参看"酒吧"得到藏宝图后航海指令栏中就会多出这条指令，调用后就看到藏宝图，打"×"的地方就是藏宝地。

E. せんとう　战斗　只有在白天才可战斗，战端由相邻两舰任一方挑起，并由挑战方先行动。太阳下山后战斗自动结束。战斗指令全部以图形标出十分易懂。

* 主舰被打败也算胜利。获胜后可分配对方的货物并得到金钱。

F. しねい　司令　对琐屑事务作一处理。

1. わりあて割当。进行食物和淡水的分配。

2. じんじ人事。更换主舰。（主角所在船只即为主舰）完成后按左键来到下方日文字，按C键即结束。

3. ぶんぱい分配。赏钱给朋友提升其忠诚度。

4. しょぶん处分。丢弃一条船。

流程篇（初玩者指南）

1502年2月21日，里斯本。卖掉父亲的5樽胡椒和2樽水晶，购入砂糖。到波尔多后卖掉糖，购入整船的酒，到安特卫普后卖出酒，买到瓷器。回里斯本卖出瓷器。重复这一过程是很赚钱的。在里斯本酒吧找到伙伴马可。几日后准备20日水粮南下去地中海发展。那不勒斯盛产羊毛却喜好美术品，比萨盛产美术品而独缺羊毛。在此两港间倒卖可获暴利。伊斯坦布尔极低廉的美术品可就近拿到特拉布松去卖，非洲和亚洲的金、美术品、水晶、象牙、珍珠、珊瑚等便宜得吓人，香料和银则必须到美洲去寻找。如本国敌对度太高可能被禁止出入他国同盟港，此时有两个指令选择："贿赂"或"离港"。要注意的是贿赂也只能在港口内停留一天。

责任编辑：PINSER

表八：亚、非、欧三大洲港口经纬度（美洲……让现代哥伦布们自己出去发掘吧！）

港口名	经纬度	特产	港口名	经纬度	特产
リスボン里斯本	N50°W10°	糖	チュンス	N40°E5°	——
ボルドー波尔多	N55°W5°	酒、瓷器	マジョルカ	N40°E10°	——
アントワープ安特卫普	N60°W10°	谷物、瓷器	アレクサンドラ	N35°E20°	酒
ロンドン伦敦	N65°E0°	羊毛	アゾフ	N55°E30°	——
ハンブルグ汉布鲁克	N65°E5°	干酪	マルセイユ	N45°E5°	酒
オスロ奥斯陆	N65°E5°	干酪	サンジユルジエ	S0°E0°	金、象牙
ピサ比萨	N45°E10°	美术品	ロアンダ卢安达	S20°E15°	空港
ナポリ那不勒斯	N45°E10°	羊毛	ケープタウン	S45°E25°	空港

港口名	经纬度	特 产	港口名	经纬度	特 产
イスタンブール伊斯坦布尔	N45°E20°	美术品	ウェラクルス	N15°W100°	——
トレビゾント特拉布松	N45°E30°	酒	ルーウエン	S5°E35°	空港
セビリア塞比利亚	N40°W10°	酒	ジヤマイカ	N10°W80°	——
ウェルデ威尔第	N10°W20°	空港	パナマ巴拿马	N5°W85°	——
アルギン阿鲁金	S0°W10°	金	ジェノア	N50°E10°	酒
バレンシア	N40°W5°	酒	ゼイトン	N25°E115°	珍珠、美术品
グエネチア威尼斯	N50°E10°	瓷器	コチン	S0°E75°	谷物
ウアージニア	N45°W75°	——	マラッカフ	S0°E95°	珊瑚
アルジエ	N35°E0°	酒	カリカット	N5°E75°	胡椒
ゴア果阿	N10°E70°	棉织物	ディブ	N25°E65°	谷物
ホルムズ赫尔姆斯	N25°E55°	甜椒	バクダット	N30°E50°	美术品、地毯
マスカート玛斯卡特	N20°E55°	羊毛	アデン雅典	N10°E40°	水晶
メッカ麦加	N25°E35°	美术品、地毯	モンバゼ	S10°E40°	象牙、水晶
モザンビケ莫桑比克	S15°E40°	金	ソファラ	S25°E40°	棉
カラカス加拉加斯	N5°W75°	——			

特别快讯

日本出版商控告香港九家电子游戏杂志侵犯版权

三本杂志庭外和解赔30万港元其余诉讼进行中



四家日本出版商联手已就九本涉嫌侵犯其版权的香港杂志采取法律行动。这些杂志未经这四家出版商的授权而刊登其文章和刊载广受欢迎的任天堂电子游戏的图文。

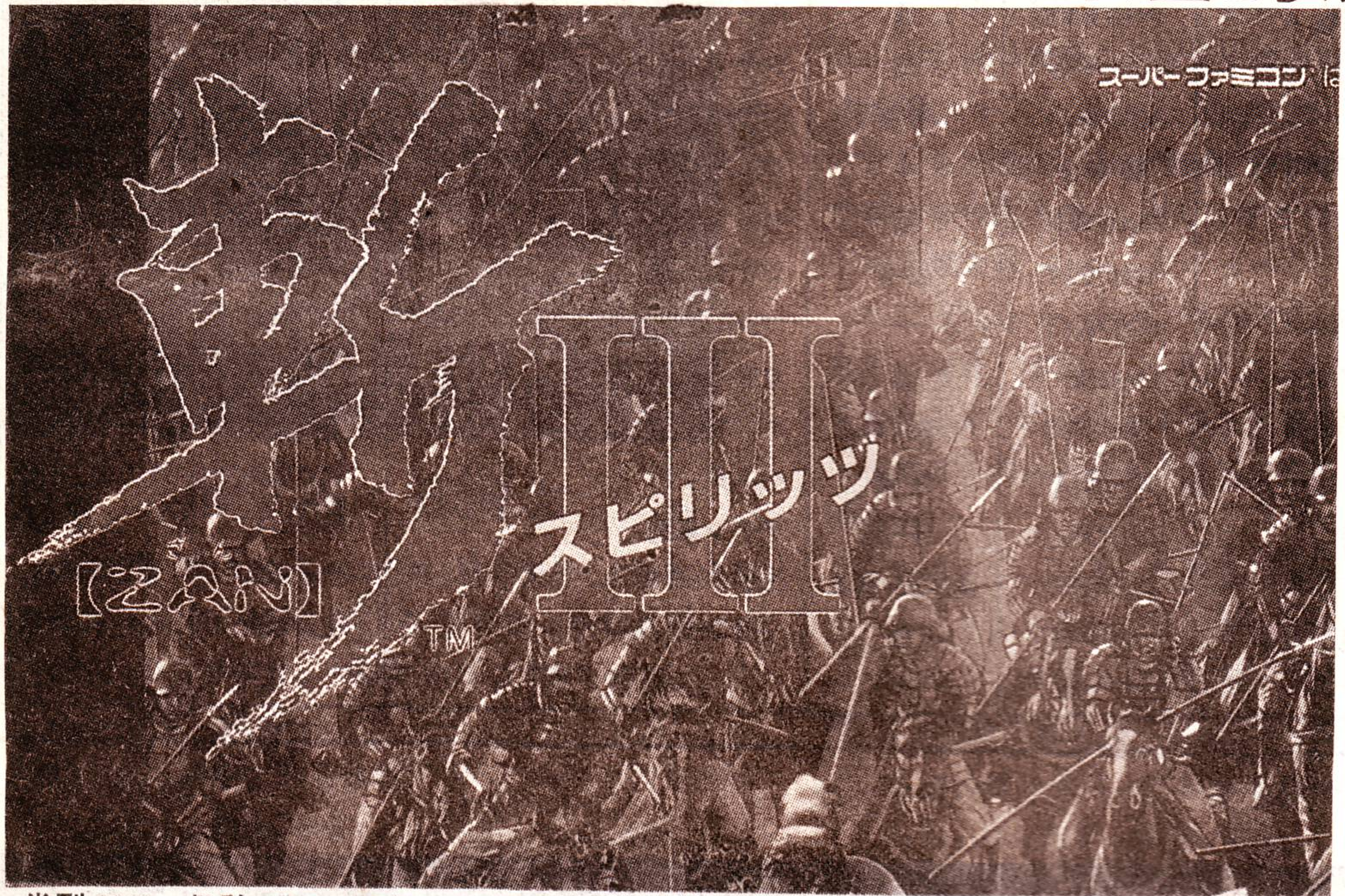
采取联合行动的日本出版商为：ASCII、Kadokawa Shoten、Softbank、Tkouma Shoten，被控告侵权的九本香港杂志分别是：超任一族、Super Game Mix、超任 Fans、Super Game Club、劲 Game 王、Game Book、超任攻略、超任小天才及电脑游戏月刊。

四间日本出版商的发言人表示九本香港杂志中已有三本出版商同意庭外和解，包括向日本出版商赔偿30万港元。

有关起诉其余六本杂志出版商及印刷公司的法律行动仍在进行。诉讼范围包括这些杂志的分销商、零售商、港九报贩联谊会及香港报社。在采取一连行动后，这九本杂志已不见销售。

配合日方的诉讼，香港海关人员亦于一些在杂志上刊登出售翻版软件和游戏机的黑点商场进行大搜查，搜没大量侵权产品。香港电玩市场一片狼籍。

集合千余名武将，再现辉煌的历史！



类型 SLG　机种 SFC　厂商 WOLFTEAM　容量 12M

文/索　冰、郭　演

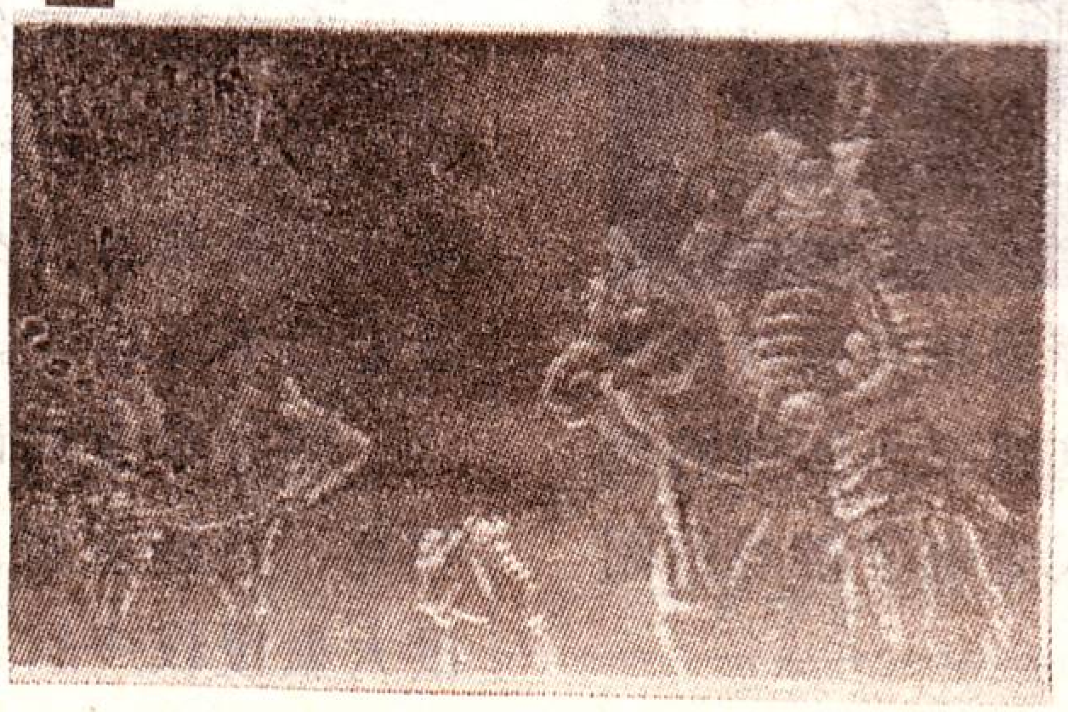
日本战国时代，始于 1467 年应仁之乱，那以后的一个多世纪，日本全土为战火所席卷。但现在我们玩到反映该时期历史的 SLG 多数开始年代是十六世纪中叶即 1550～1555 年，因为众多有才能有本领的英雄皆在这个年代闪耀光芒。正如三国志的 SLG 多始于 189 年而非 216 年一样。

WOLFTEAM 的斩Ⅲ代自不例外，也是众多战国时期历史 SLG 中的一作，但比起其同类节目又有着很大不同。主要有以下几大特点：

一、可以决定自己身分：在一般 SLG 中玩家只是选择现有君主（或大名）来进行游戏，即使如光荣公司在“信长野望”和“三国志”系列中著名的新君主系统也是让你以统治者身分来开始。而本节目中即可以选择扮演现有的大名，也能够自己设定角色，但设定结束后自己不是君主而是一名浪人。出路呢，则是像个真正的浪人那样流浪，等着城主的任命或去要求仕官，从而成为别人的部下。升迁后等待时机成熟取代自己的城主甚至大名。（注：设定人物时还可以自绘家纹呢！）

二、多种多样的胜败条件：军事统一，这是最正统的胜利条件，不必多作说明；婚姻统一，从属游戏者的势力及婚姻势力遍及全国；势力统一，自己产值的总石高数达到全国最高；同盟统一，游戏者及其同盟者的势力遍及全国；此外还有获得朝廷任命的结局：即首先使山城之国成为自己的属领，并将产值（总石高）达到 4000 万以上，不过若拒绝任命也可以继续游戏。还有一种情况即当你还是他人属下时，你的主公完成了以上的胜利条件也算成功地结束游戏。

而失败条件则包括：其它大名达到上述胜利条件；或自己担当大名时第三代继承人死亡（只能继承三次）；或追随某位大名时自己的角色死亡；另外就是超过规定年限未能统一而落败，第一年代（1550 年）的期限是第二年代开始的时间 1600 年；第二年代的期限是 1642 年。





操作介绍

十字键移动光标；A 键决定；B 键退回；SELECT 键用来调出机能菜单，包括音乐设定、他国战争是否看、用日本历法还是纪元法表示年代，及存贮、取回、中断。

X 键用于调查城池或部队的状况；Y 键加速光标移动；L、R 键则可以将全体地图放大缩小，红色地域即是玩者的势力，若 2P 游戏，则用蓝色表示 2P 的势力。

指令介绍

一、战略指令：

1. 担当大名时的指令

外交。与他国的交往，分为同盟、婚姻、亲交、交战四种状况。同盟及婚姻关系的国家可以要求帮助及援兵，亲交是一般的和平相处，交战关系则随时会互相攻击。

外交指令包括：和睦交涉（与交战

你能成为乱世中的王者吗?

国讲和)、国交断绝(断交成为敌对国)、共同作战(同盟关系之下互派援军)、臣从要求(强迫别国臣服,加入自己的盟国)、政略结婚(可提高友好度)、使者派遣(可提高友好度)、朝廷寄进(向朝廷进贡,可提高大名威望值)。

内政。包括:本处变更(大名居城迁移必须先把目标城的城主解任才能执行)、土地开垦(提高石高及住民感情)、商业(对商业作投资,提高国家收入)、修复工事(提高城池防御度)、城郭增筑(加大城池规模)。

谍报。包括:情报收集、离间、武将调略(即拉拢)、武将暗杀四项。

征兵。包括:兵士(每单位10金)、铁炮(每单位10金~255金)、水军(每单位300金)。

编成。可以选择自动或由本人下令。

人事,因此项命令可能会引起武将忠诚度的变化。包括:重臣缘组(使重臣成为一门众,提高忠诚度)、重臣任命(给任寄骑的武将升职,提高忠诚度)、城主任命、城主解任、俸禄加增(提高忠诚度)、武将追放(把武将放逐成浪人)、武将移动(调动)。

改名。更换新的姓名。

2. 担当武将时的指令

谋反:起兵叛变,若成功可以得到城池,失败则出奔逃亡,成为浪人。

志愿:向大名或城主申请担当某一任务。

忠勤:提高自己信用度。

谍报:收集情报。

休养:停止任务休养。

改名:同前文所述。

3. 浪人的指令

移动:在各城移动寻找愿收留自己的城主。

仕官:向所在的城主提出做官的申请。

锻炼可提高能力。

改名及休养:同前文所述。

二、行军指令

国内移动:在亲交或有同盟、婚姻关系的国家势力范围内移动。

通常移动:在地图上正常行军。

渡海移动:与海贼的友好度达到一定程度且行军至海边才能使用,与海贼的关系可以派使者来调节。

军团解散:士气值太低的部队不如干脆解散花钱另召人马。

移动回数:若士气高涨,可以连续行军。

三、战斗指令

全体:有突击、包围、待机、退却、笼城五项指令,选择后自军所有部队均执行。

移动:向敌军移动,接触时自动进入战斗。

铁炮:用火枪攻击,但要注意两天无法使用。

包围:攻城时使用。

计略:包括降低士气、破城、烧城、挑衅、阻止、调略(迫使对方撤兵)六项。

投入:当部属兵力过少时,可以从总大将处分兵给他。

攻城战:守城时使用的指令,有"全体"和"出阵"两项。

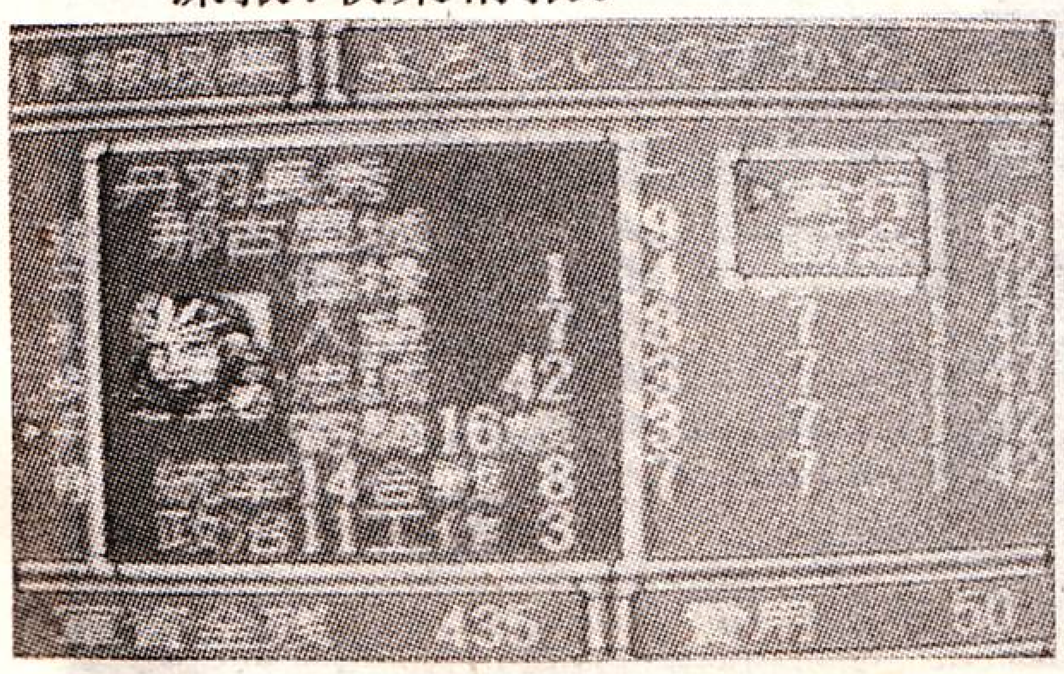
奇袭:两军交战时若双方情报力有差距,情报力高的一方可以突袭另一方。

其它

关于斩Ⅲ的指令,基本就是以上所介绍的;此外就是一些粗浅的心得。首先在战斗画面时一定要注意当地的地形,当天的天气,你的机动力、战斗力、士气无不受其影响;而在政治方面,无论你是大名想吞并其他的城主,或者你是家臣要起兵谋反,都一定要先掌握目前的权力和部下,有了一定的基础,然后量力而为;当你的时机未成熟时,对派给你的任务最好不要推托。另外,游戏中会发生各种各样的事件,有些是单纯的灾变,有的是良性事件,还有些事则很难说会带来怎样的后果,关键是怎样善加利用,为你自己带来好处。

责任编辑:半熟











FIFA 足球 ’95

机种:MD 厂商:ELECTRONIC ARTS

容量:16M 类型:SPG

文/邱康敏

EA 实力不凡,继 FIFA 足球推出以来,受到一致好评,于是其续集就很快粉墨登场了。

基本选项仍与上集相同,本作品中新加入了透明视窗功能,甚至连最早的 MD 一代主机也有此功能。另外调整队型时的图型变成了 3D 图象,很直观。虽然菜单形式大同小异,但别以为操纵感觉和前作没什么两样,实际上却有明显区别。

本片中最常用的是 B 键。游戏中极大地强化了头球争顶这一技术,用 B 键及十字键控制争顶方向,来球速度与顶出的速度有关,另外在球未到时提前按 B 键也是有用的,那就一定不能在提前按时搞错方向,但初玩时往往不习惯而犯错误,自己将球误传,不要急燥,熟练掌握后就能体会到此功能的美妙之处。

玩过前作的朋友们马上会发现队员跑动比以前慢了,不来劲,这还是次要的,最麻烦之处是队员都变得有“惯性”,不能令行禁止了,这一设定搞不好常会丢球,也会把球踢出界。当然也可以利用对方这一弱点巧妙过人。但总觉得有不易控制之感,虽说真实,让人颇觉心烦。

B 键的另一作用是蹚球和短传,本游戏中短传配合变得极为重要,要多次练习才能熟练掌握;A 键为长传,但无论长传还是短传,想传得远点儿,或者说传到位,就必须朝有队员的方向踢才行,否则 B 键只是轻轻一蹚,A 键则是高高挑起,达不到目的;另外按键时间长一些好。

犯规设定也有了较大改进,从正面铲球一般都不会造成犯规;而从背后几乎是一铲一个准,而且准犯规——国际足联 WORLD CUP’94 规定背后铲人吃红牌,这里也差不了多少,所以一定不能作这种危险动作。

从技术上来看底线传中变得很有效了,虽说一般都进不了(真正比赛也一样)。然而不合理之处仍是好不容易带球入了禁区,一脚怒射,必被牢牢扑住,那么只好远射,远射时加入了弧线球技术。在出脚同时按想拐的方向,但不一定灵验,还与射门前的转身有关。任意球时加入了虚线球路显示,直接帮助你排兵布阵。边线球开球时如还将框子套在欲传者正中央就会造成争顶,应传到不到位之处才会恰好接住球。满时平局打加时赛,加时赛采取突然死亡法,若还是平局仍要点球大战,但控制守门员很难,扑对方向仍不够,而且电脑总能防住,输得不服气!

总体上来说,本游戏是相当棒的,但在不少细节上仍有不少问题:首先国旗几乎全变成三色旗或二色旗,前作效果不是很好吗?另外人名同前一样没有采用真实人名,费力不讨好之作!尤为让人不服气的是 CHINA 的各种力量明显地比 HONG KONG 差,只有愿中国足球早日腾飞了,现在只能玩玩 Game,而且价格也不那么便宜。

入球时巨大的电子屏显示出 3D 效果的画面,另加入了按 A、B、C 键可以有“Goal——”,哨声以及焰火声,自己组合按钮制造欢乐气氛吧!讨厌的是,同一代一样想不看还不行,按不掉。类似的讨厌之处是视窗调换也太慢,象从十万八千里远处过来一样。别看多不了几秒钟,但的确让人心烦——哪怕能用 START 钮按掉才好!游戏取消了 Password,加入了电池记忆,共有四档很方便。

总之本游戏不玩乃一大遗憾,总觉得体育类游戏没劲的朋友们是到改变观念的时候了!总为没有出色的足球游戏而心烦的朋友们,本片是巨大进步;总为中国足球冲不出亚洲而担心的球迷朋友们不妨来个先试为快!

责编/利坚



▲加入透明视窗功能



▲这是我们熟悉的意大利联赛



▲加强了控球技术的系统

’94 GAME界 大事记

本刊驻日本特约记者：常 春

编者按：94年日本电子游戏业简直就象一场天下第一比武大会。各路英雄摩拳擦掌，各施绝技，令人目不暇给。本欲拟“中国GAME界大事记”为姐妹篇，但纵观神州游戏业，实在乏善可陈。《电子游戏软件》创刊或可算一件？唔，“废话”又“肉麻”，还是猫儿着吧！



“VR战士”之父铃木裕，世嘉AM2研部长，这满面笑容对于对手来说是太可怕了



为制作“VR战士”，铃木于去年亲自来中国考察拳法，并对中国拳法压倒性的速度和破坏力留下深刻的印象，舜帝华丽的醉拳攻击取材于中国拳法

1月	
6日	在美国拉斯维加斯召开了冬季CES（电子新技术展示会），GOLD NATION公司的携带用游戏机成为话题。
10日	总部设在美国的GAME连锁店“德依查拉斯”公司，发表了不销售SEGA的CD节目《NIGHT TRAP》的消息，引起注目。
13日	在东京麻布的俱乐部“YELLOW”召开了“真实之夜”Virtual Night主题会。
29日	SEGA在东京涉谷的大型娱乐场“SEGA PRIME”正式开业，里面设有电影院、餐厅、卡拉OK、游戏厅等。

2月	
11日	在东京HALUMI DOME 21举行了FINAL FANTASY Ⅵ（《太空战士Ⅵ》）庆祝会。
18日	原定于3月20日以79800日元发卖的松下3DO规格主机REAL突然发表了大幅度降价决定，一气降价至54800日元，引起各界注目。同时奠定了后来各次世代主机的价格基础。
22日	在千叶县的幕张博物馆召开1994年AOV SHOW，会上NAMCO的《RIGE RACER》SEGA的《DAYTONA GP》等大爆热门。
25日	SEGA发表GAME GEAR用新型数码选台TV TURNER UNIT。

3月	
1日	SNK公司NEO·GEO主机用的各种配件涨价，倍率从20%至40%不等。
6日	座落在东京二子玉川园的NAMCO娱乐城“NAMCO WONDER EGG（神奇蛋）”迎来了“入园者200万人达成”纪念。
13日	任天堂开始发卖在超任上运行GAME BOY软体的转换器SUPER GAME BOY，售价6800日元。
21日	在CSG发表会上，SEGA公布了加盟SEGA SATURN的软体制作商名单，CAPCOM、KONAM、NAMCO等公司的加入成为话题。
25日	台湾台北国际春季电子产品展如期召开，558社企业出席，台湾松下公司首次展出其3DO“REAL”。

4月	
2日	超任RPG巨作“FINAL FANTASY Ⅵ”发卖。
12日	继松下、三洋之后，东芝也正式与3DO公司签订了生产3DO主机的契约。
14日	SEGA在大阪南港的大型主题公司“加鲁波”开放。
29日	在东京国际代代木竞技场举办了“LIVE UFO ’94”，由米米CLUB设计造型的娱乐机及SEGA的“VR战士”等大受欢迎。

5月	
10日	SONY正式发表其32 BIT主机，暂名为“PS-X”，用来显示PS-X性能的DEMO画面绮丽程度令到场人士赞不绝口。

6月	
2日	东京玩具展在千叶幕张展览馆开幕，会上NEC的PC-FX，SEGA的SATURN，SONY的PLAY STATION被首次同场公开。
23日	任天堂64位主机ULTRA以NOA的PRIVATE SHOW形式展出。

7月	
16日	NAMCO在其“神奇蛋”娱乐城旁边新开设“蛋帝国”以求进一步吸引游客。
16日	由漫画家大张正已担任作画监督的剧场版卡通片《饿狼传说》在全国影剧院公映。
20日	横滨新山下，SEGA大型主题娱乐公园JOYPOLIS开张，里面装备了SEGA最新的业务用设备VR-I，AS-I等。

8月	
3日	SEGA与日立家电签订了业务提携协定，使SATURN可以通过家电制品的渠道进行贩卖。
6日	《街头霸王》卡通剧场版在全国81家影院公映。
20日	中国北京国际业务用主机展开幕。
24日	3DO公司发表计划将现有的32位3DO主机增至64位的消息，为次世代战争加上一把火。
27日	超任RPG巨作《MOTHER 2》发卖。

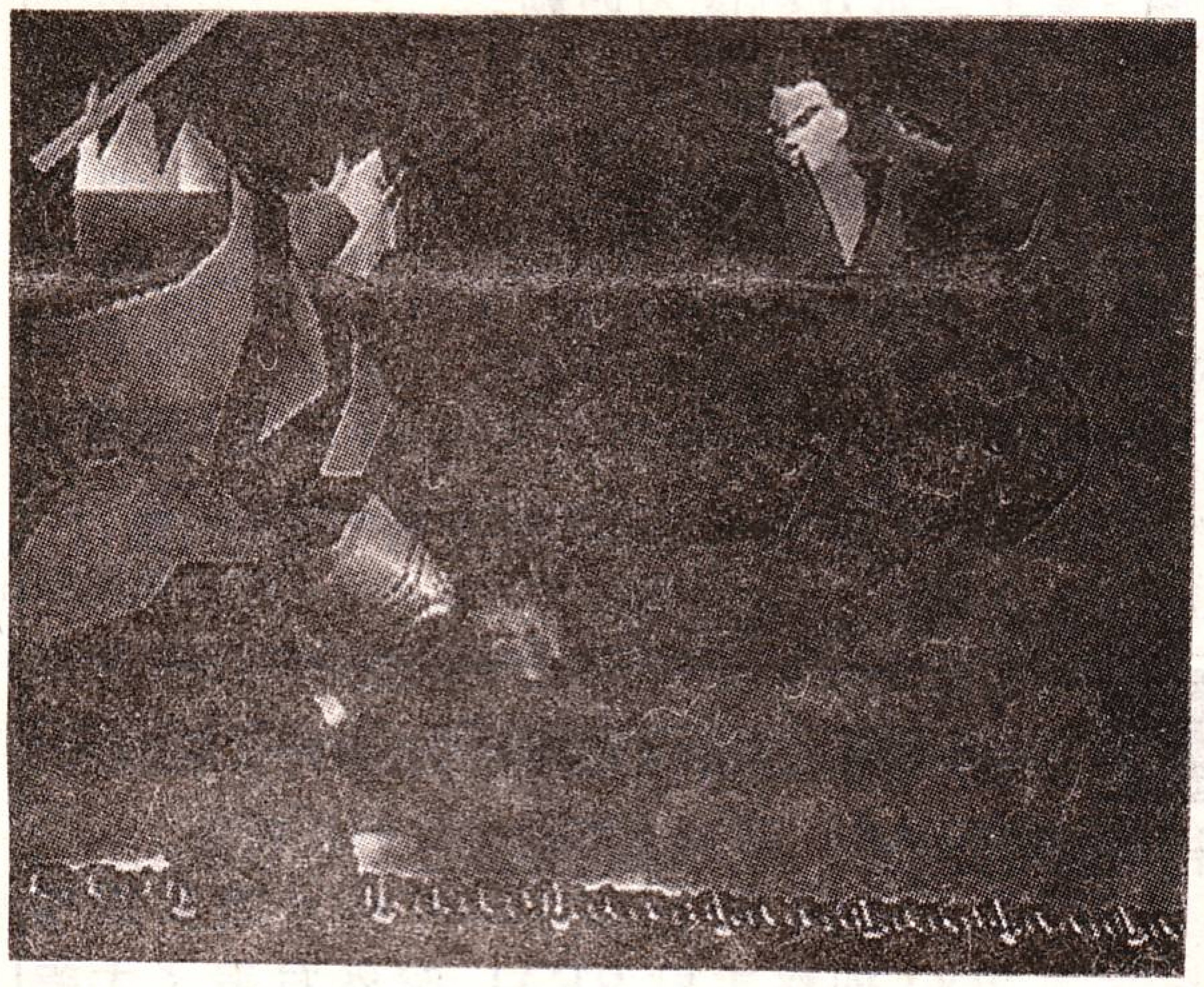
9月	
1日	AIWA的新型便携式音响发卖，它附有MD基板可运行MD和MD-CD的游戏。
4日	ECTS '94在伦敦召开。
9日	NEO·GEO-CD的前开盒特别版发卖，盛况空前。
21日	一年一度的业务用街机展于千叶幕张召开，NAMCO的《铁拳》、SEGA的《VR战士2》、《TEC WAR》等大受好评。
22日	美国德克萨斯州圣安东尼奥市召开了AMOA EXPO '94展示会，会上展出了任天堂64位主机ULTRA预定推出的业务版用软件。

10月	
1日	三洋公司发表其3DO规格主机“TRY”。
4日	电子产品展在东京晴海举行，其中次世代机展示场受到多方面关注。
14日	台湾台中世界贸易中心召开了台湾国际电子游戏机产业展，SNK展出了《真·侍魂》及NEO·GEO-CD等，SEGA的《VR特警》和NAMCO的《ACE DRIVER》等受到好评
20日	NEO·GEO-CD上开盒版（标准版）发卖。
26日	拥有世界最先进CG技术的SILICON GRAPHICS公司在横滨举办了SILICON GRA-PHICS EXPO'94展，任天堂的次世代机ULTRA 64将采用该公司的技术。

11月	
22日	SEGA SATURN发卖。游戏迷彻夜排队。

12月	
9日	NEC的PC-FX主机，因说明书印刷错误决定延续至12月23日发卖。
18日	任天堂初心会召开。首次公布了任天堂新型32位便携式游戏机Virtual Boy，该机采用了头戴双眼式机身和偏振分像式系统，能产生出十分逼真的立体图象。
23日	NEC的PC-FX发卖。

95年1月	
3日	经过连日地毯式广告轰炸后，SONY的PLAY STATION发卖。



和“VR战士”比毫不逊色，甚至更加出色的“斗神传”是SONY的PS掌门节目，多边形图象更为柔和自然。八位出场人物全都拥有武器，除此之外，可以用踢技和摔技来攻击，还可以使用飞射必杀技！



厂商:KOEI　类型:SLG　机种:FC　容量:3M+64K　　　　文/王　歆

张天师祈禳瘟疫　洪太尉误走妖魔

都说闯关族的天下，承平日久。ACT(动作类)与SHT(射击类)国脉悠远，FGT(对战类)与RPG后来居上，各一条棍棒打下四百座军州，又有些许小邦偏安一隅，也都相安无事。谁想偏有那光荣(KOEI)公司别出心裁，放倒石碣，掘起石龟，豁啦一声响放出九个魔君搅闹这清平州界，使闯关族寝食不安，哪九个魔君？乃是：

项刘记、三国志、水浒传、苍狼与白牝鹿、信长的野望、维新之岚、提督的决断、拿破仑、独立战争。

这九个魔君，俱是光荣战略型SLG执武林牛耳者。登高一呼，万千闯关族欢呼响应，天下焉得不乱?那八个且先放过一边，如今单讲这部《水浒传》。他在九魔英雄排座次中位次并不靠前，只为了FC版《天命之誓》业已浩浩荡荡杀入中国。梁山泊故事何人不晓，众闯关族若是不识其面，失之交臂，岂不可惜？

三山聚义打青州　众虎同心归水泊

但凡战略型SLG，大多以一统天下为总目标——《水浒传》却不同。难道叫梁山好汉抢了赵官家的天下？这是他黑旋风的主意，却有违俺宋公明哥哥一片忠义之心。

众好汉的仇敌是谁？当然是大奸臣，殿帅府太尉高俅！不必占据全宋州郡，只要奉旨灭了高俅，即为胜利。众好汉初始时或已占山为王，或尚在逃亡中，都必须占据一定的领土，并将人气值调到250以上。如此，则徽宗皇帝即会下讨伐高俅之诏。但水泊梁山天罡地煞多达一百单八名，且游戏中晁盖、曾头市五虎、祝家庄三雄等俱会出现，并不一定人人归你统领；一旦他人抢先得到圣旨讨伐高俅，你即使未死也算失败。北方金国，虎视中原，迟早必会南侵。可是等到金人南下，你还在咬牙切齿:“总有一日，要杀高俅”地“总有一日”下去，你就没有一日了。

标题画面结束后，机器询问：1：あたらしくゲームをはじめる(开始新游戏)还是2：セーブしたところからさいかいする(取进度)。进入新游戏，就会列出四个年代给你选择，即：

1. 林冲雪夜上梁山(1101年)
2. 宋江怒杀阎婆惜(1103年)
3. 浔阳楼宋江吟反诗(1104年)
4. 晁天王曾头市中箭(1105年)

择定年代,选定游戏人数(0—5,选择0则由机器自我演示游戏进程),然后选择你所要扮演的好汉。年代一可选择鲁智深、史进、林冲、武松和杨志;年代二可选择鲁智深、史进、宋江、林冲、武松、杨志和晁盖;年代三可选择鲁智深、史进、李逵、李俊和晁盖;年代四可选择鲁智深、史进、宋江和李应。

选完人后,即要为你所扮演的好汉设定各项数值(玩过光荣《三国志》Ⅰ或《信长的野望》Ⅰ、Ⅱ的朋友相信对这一设计已经很熟悉了)。主人公主要数值有:

たいりょく(体力)　ちゆうぎ(忠)
わんりょく(腕力)　しんあい(仁)
きりょう(技术)　ゆうき(勇)
ちりょく(智力)

左边四项可在一定范围内,按A键设定。右边三项是机器固定给出的。

调完能力数值后,再择定难度(1—5),游戏就从当年一月开始了。

每年岁首,宋徽宗都要出来八嘎牙路地感叹一番。这个昏君,只当他放屁可也。年代一开始时,几位主人公都在逃亡中。如选择史进,最初所在地是25,河中府。指令画面共分割为五块:左上显示年月、季节、州府名称,以及当地的一些自然和商业情况;右上是本地占据者及其总头领的名字(当时河中在少华山朱武的支配下);左中是六条指令——

1. とうぼう(逃亡)
2. さそう(寻找同伴)
3. ねぐ(起义)
4. きゆうよう(休养)
5. じょうほう(情报)
6. ちゆうだん(中断)

注意,在已有他人占据的州府中是无法起义的。而且,无论干什么事都要消耗一定的体力值。体力值过低,许多事情无法做,还可能死亡。因此,休养指令极为重要。

情报下又包括四个副指令:

1. とうちか(本国情报)

下列1. つわもの(在职将领)
　　2. じんぶつ(在野将领)
　　3. ヒうばうしや(逃亡者)
　　4. いちらん1(在职将领一览)
　　5. いちらん2(在野将领一览)
　　6. いちらん3(逃亡者一览)

2. とうちかい(它国情报)

下列除与本国情报相同的六项外,还有
　　7. ふしのう(州府情况)
　　8. たふしゆう(另选它国)

3. りようビ(领地一览)

ビうめり(同盟一览)

察看"一览"时,如一屏显示不完,可按上下或左右键切换。

中断下包括三个副指令:

1. セーブ(存进度)
2. ウエイト(运行速度,可选择0—9,数字越小,运行越はやり——速)
3. エンド(结束游戏)

屏幕的右中为逃亡者的数值显示。本游戏承袭了《信长的野望——战国群雄传》的方法,许多数值用图象而不用文字来表示。大概是怕文字繁多会使游戏者头痛吧。可实话实说,这一堆并不十分直观的图象,要是不明白其含意,那才直使人三尸神暴跳哪。

逃亡者在屏幕上显示出来的共四条数值,按方位分别是:

剩余体力　人气值
部下数目　杂兵数目

屏幕下方是指令提示框。

好了,现在找一块空白地区,就可以占山为王,揭杆起义了。此时指令也增加到了十六个:

1. せんそう(出征)

包括えんせい(战争)和たりじ(退治,有时州府中将会出现虎、熊、狼等猛兽,并在左上角的框内显示兽头图象和数字,尽快消灭猛兽,可以提高人气值;一般腕力较高的人带上十个杂兵,即可成功,如果派的是衰人,又不带兵……可怜的野兽可有吃的啦)。

2. ほうん(民政)

包括ちすい(治水)、かいてん(耕作)和かいすつ(产业)。

3. せいそう(制造)

包括ふね(船只)和ふき(武器)。

4. いとう(移动)

包括つわもの(移动)、きんびん(运输)和とうぼう(逃亡)。

5.かいこう(外交)

包括どうめり(同盟)和むかえる(迎接,使其他好汉归顺)。

6.しゅつてう(商业)

包括さいにもどる(退出)、ざつかや(买卖)、はんかかい(人才)、ふきや(造武器)和そうせんじょ(造船)。

买卖包括しょくりよううり(卖粮)、しょくりょうかり(买粮)、けがわうり(卖毛皮)和けかわかい(买毛皮)。

人才包括なかまにする(招募,仁和人气值不够高是招不到能人的)、うらなり(卜卦)和うわさばなし(传言,即有关各地各种人才的消息)。

7.ちょうたつ(徵收)

包括きん(收金)和てつ(征铁,以备制造武器)。

8.しゆりよう(狩猎)

包括しょくりよう(收粮)和けかわ(收获毛皮)。

9.じんじ(人事)

包括ききょうたい(盟兄弟)、ついほう(开除)、こうたり(交换领主)和めいれい(命令,包括いにん委任、ないせい内政和かくたい战争)。

10.ぐんび(军备)

包括やといいね(征兵)、さいへんせい(调配兵力)和ふねのはいひ(调配船只)。

11.くんれい(训练)

12.えんかい(宴会)

实行后可以令州府内的部下们回复部分体力和忠诚度。

13.きゆうよう(休养)

每次可回复10点体力值。

14.ほどこし(施与)

包括どゆうみん(百姓)和つわもの(将领)。

15.じょうほう(情报)

16.ちゅうだん(中断)

15.16的副指令与流亡时同。

此时的指令画面与流亡时相同,也分为五部分,不过右中的图画数值已增为十五条,按位置分别为:

金	将领	城池
朱	杂兵	民忠
铁	武装	治水
毛皮	训练	开垦
物价	闲人	产业

人物情报共分两部分:上部为头像、姓名、身分和年龄,如拥有船只,则会出现船形图案,如具有掌舵能力,则会出现舵形图案;下部共有十三条数值:

		忠诚
体力	剩余体力	杂兵
腕力	腕力经验	忠
技术	技术经验	仁
智力	智力经验	勇

其中,如是头领,则其忠诚度不存在,攻之为人气值;最初逃亡的好汉,人气值开始为零,要通过落脚、开发、赏赐百姓和战争等来提高。一个人物的腕力、技术和智力,是可以通过经验值的提高而增长的。腕力亦即武力,技术影响远程攻击,知力对民政作用巨大。

忠义堂石碣受天文　梁山泊英雄惊恶梦

一个逃亡起家的好汉,先要选择一处四面敌人较弱的地方起义。移动过程中,不防先试着拉拢几个部下(这时人气值为0,只能拉到白胜、曹正、薛永、李鬼之类衰人),等立稳脚跟,先打几回猎,把获得的毛皮统统卖掉。然后赶紧赏赐手下,别使他们弃你而去。因为干任何事都需要花费体力值,一个人不能干半年歇半年,弄不好还会活活累死,岂不冤枉?

几个人轮流开发,多积金珠,再调高百姓的忠诚度,人气值就会不断上升。人气值升到五十以上,一些较有能力的人物,如吴用、栾廷玉之类就肯为你所用了。然后征兵买武器,一切打点完毕,可以出征了。

战争指令共分六条:

1.いどう(移动)

包括つうじょういどう(通常移动,要耗一点体力值)和こうげきいどう(攻击移动,遇见敌人时可发动通常近身攻击)。

2.こうげき(攻击)

包括はんへいせん(近身作战,需耗2点体力值,但可得1点腕力经验)、とびどうぐ(远程攻击,可向两格外放箭,一样需耗2点体力值,但

可得1点技术经验)、とうじゆつ(妖术,智力在80以上的人可在天气为"昙"的时候使用,需耗20点体力值,周围37格内所有敌人,都将受到损失)和いっきうち(单挑)。

3.きゆうそく(休息,体力在41以下的人,可一次回复2点)。

4.こうちく(工作)

包括かけい(火计,智力高于60的人可使用,但成功与否要看天气状况)、しょうか(灭火,技术值需在40以上才能使用)和えんぐん(援军,守方可唤出城中兵马)。

5.たいきやく(退却)

6.じようほう(情报,如看敌军人物,需耗费一轮指令)。

腕力值高的人物,近身作战和单挑都不吃亏;技术值高则利于救火和远程攻击,当然轰天雷凌振是个中翘楚;智力值高可使用妖术,奇怪的是连吴用、朱武等人竟然也可以呼风唤雨,重创敌军;有船才可以进入河流湖泊,不过河流是有流向的,要是无掌舵能力的话,很可能被水冲走……真是悲剧人生。

攻城掠地,也能提高人气值。只要人气高于二百五(什么口条!),徽宗就会挥泪下令打倒高俅了。全国共有49个州府,想在限定时间内全部占领,几乎是不可能的;切记,消灭仇人高俅,才是唯一目标。

游戏是这样进行的

1. 确定自己的根据地

⇩

2. 增加同伴的数目

⇩

3. 提高人气值

⇩

4. 扩张自己的地盘

⇩

5. 待皇帝亲自下旨

⇩

6. 将高俅打倒

此游戏中出现的人物绝不止天罡地煞一百单八位,而且各有不同的身分。除去可用作主人公的称为好汉外,还有学者吴用、宠臣高俅、官吏朱同(仝)、无赖汉焦挺、武艺者史文恭、旅商人吕方等,甚至还有长者西门庆、小娘潘金莲和艺妓李师师这一号人!一日游戏,无意中发现身边的鲁智深势力膨胀很快,取情报指令一看,原来这秃驴见人就收,大肆扩军备战,竟连李瑞兰也带上了四十个杂兵!天哪,这实在让人感觉……是人就能当强盗。希望广大玩友千万别受这种毒害。

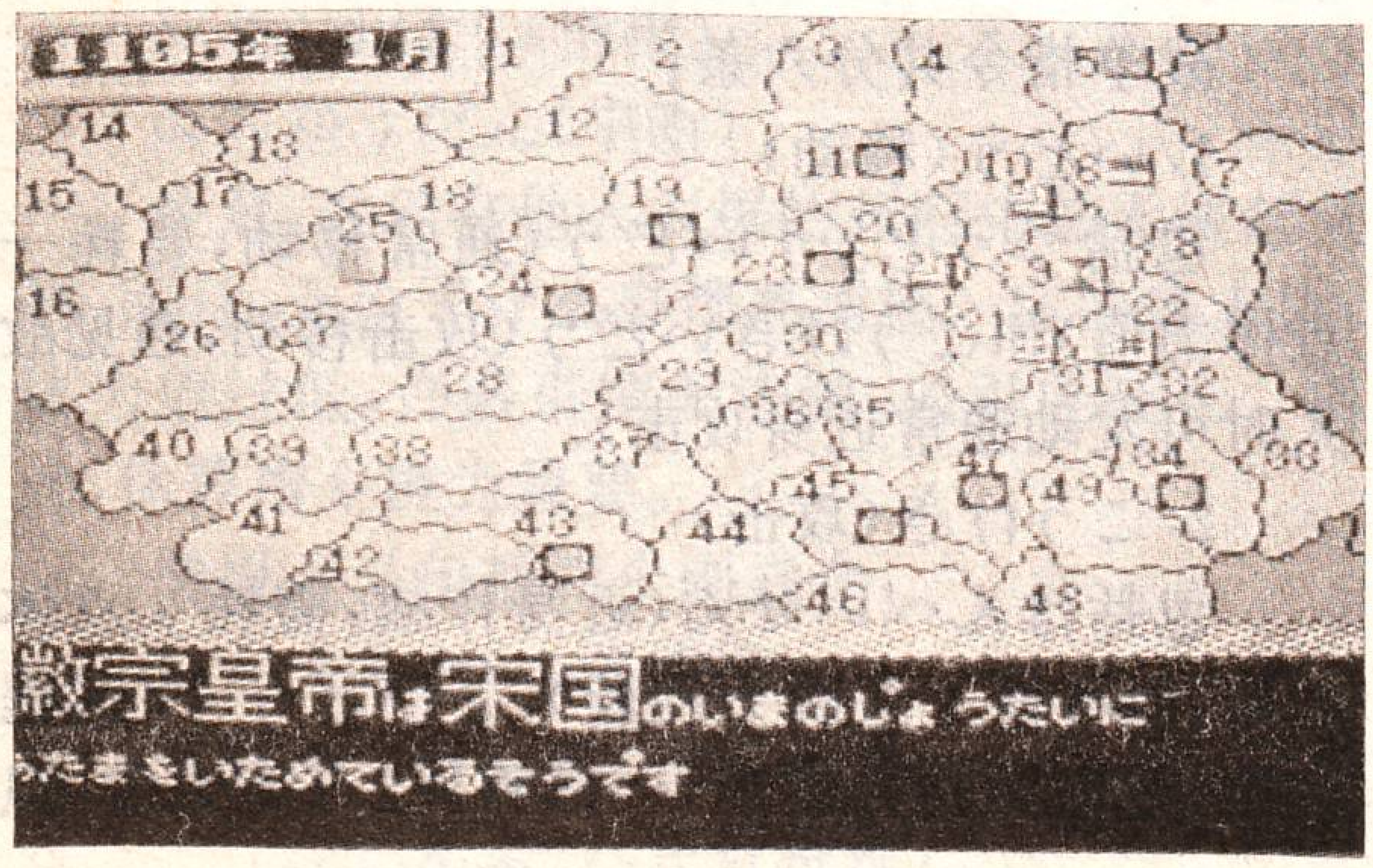
玩这盒FC要有耐心,因为初始时人气值增长极慢,而且有点天灾人祸(发大水啦,百姓暴动啦,猛兽出现啦,等等)都会下降。不过苦苦熬到人气值上五十,招几个能人,带上满员满武器满训练的兵卒,去打朝廷州府,四面放火再大玩妖术,这种无法无天的快乐实在无可名状。而且朝廷州府通常开发值极高,每年1月的钱粮收入能让你馋涎欲滴。前一阵子《三国演义》改编成电视剧播放,着实在电玩界也掀起一股三国热:如今据称《水浒传》也将搬上屏幕,会不会让这《天命之誓》也火上一把呢?我们且拭目以待。诗曰:

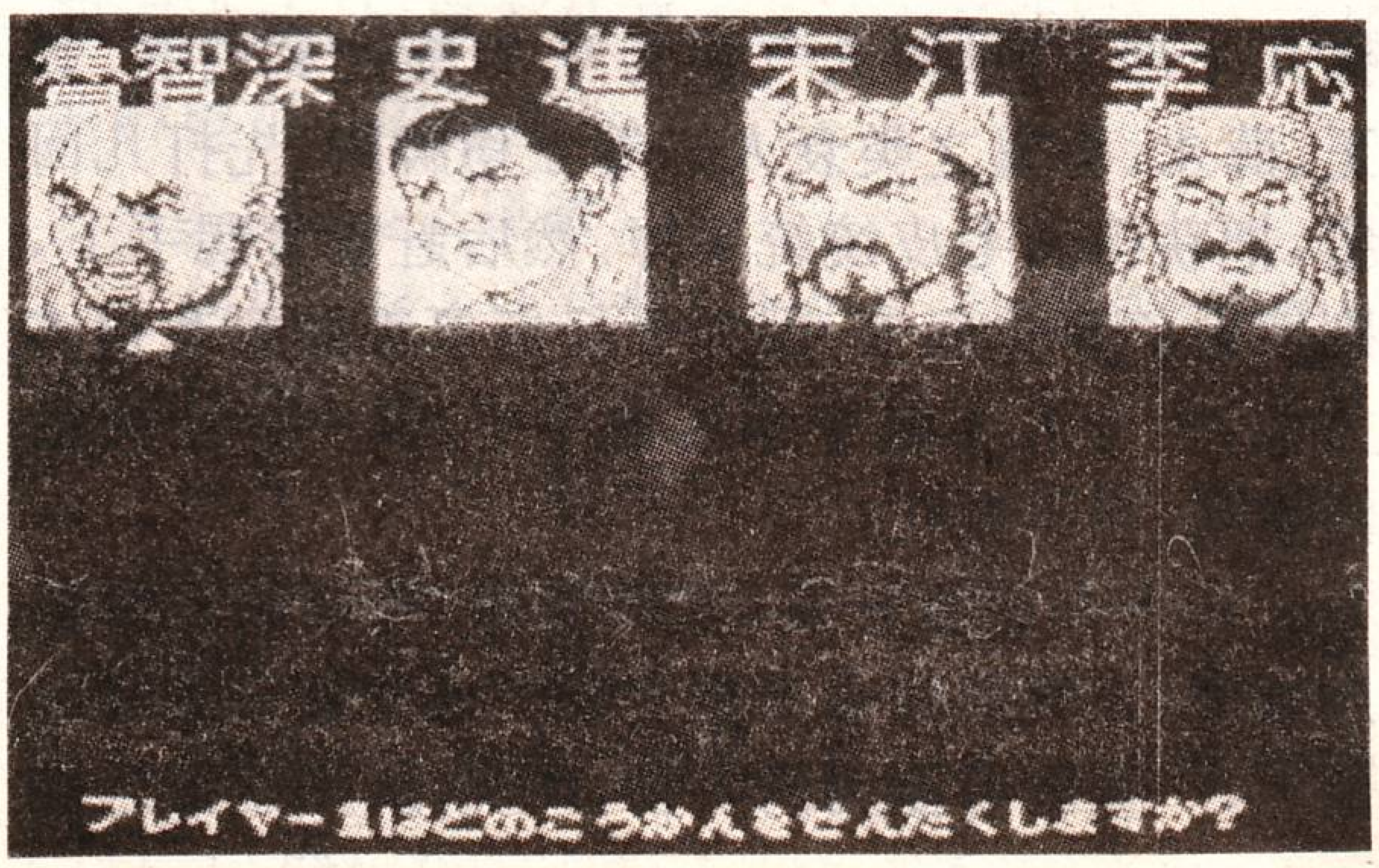
破国因山木,刀兵点水工。

纵横三十六,播乱在山东!

破国因山木,刀兵点水工。
纵横三十六,播乱在山东!

责任编辑:无类





秘技天地 秘技●偏方

编者按：秘技天地投稿越来越多，许多来稿中秘技的质量很高，但写得不十分清楚，不利于编排。其实把秘技交代清楚很简单，只要写清要发生的时间、地点，如“在标题画面中”，然后写清输入键序，最后写清输入之后的效果，一条秘技就基本算是完整了。希望广大玩友投来优秀的、清晰可辨的秘技。

秘 技：

《兵蜂Ⅲ》 FC FP=6

音乐测试：在标题画面中，先用 SELECT 键将光标选到第三项按住，然后同时按住 2P 手柄的左上和 1P 手柄的 START 键，便可进入音乐测试画面。在这里可以听到 18 首 BGM。

《古巴英雄》 FC FP=7

选关选难度：在标题画面时，按住左及 A 键，然后按 START 键，便可选择 1～9 关及三种难度。

《怒Ⅲ》 FC FP=7

续关法：双人玩时，当一方死后立即换左上及 A 键，便可续关，但 1P 只有 3 次机会，2P 则可无限次。

《卡诺夫》 FC FP=7

续关法：当 GAME OVER 时，只要按住 SELECT 及 START 键一会儿便可以续关，但只有三次。

《龙珠Ⅲ》 FC FP=7

第一届天下比武大会密码：①どととふでことととるほは②つじととほすかほざふくめ③でらとくとと97ととは7ぜ④つふと7ととざつとととと⑤ぜいとと7ととく∅せも

《究极战士》 SFC FP=4

最终首脑 ZENO 出现：在对战模式的人物选择画面时，顺序输入 LRXLRA，ZENO 便会从天而降。

《乱马 1/2——超技乱舞篇》 SFC FP=4

最终首脑哈浦出现：在标题画面中，按住 SELECT、L、R，再按 START 键，就会发现第二排人物中出现了哈浦。

《皇家骑士团》 SFC FP=4

隐藏版面出现：只要在签名时输入“ファイアクレスト”，即立即进入平常只有完成某一条件才能遇上的隐藏版面。但此时自军比平时强了不少，而敌人也非常强且很多。

音乐测试模式：只要在签名时输入“MUSIC ON”，即可进入音乐测试模式。

《激龟忍者传Ⅳ》 SFC FP=5

直接看结局画面：在标题画面中，顺序按 2P 手柄的 XYBA 上左下右 RL，即可。

《机械水珠方块》 MD FP=7

选关密码：以下是 NORMAL 级的选关密码，首先用字母代替各种水珠方块：R—红，S—星，C—透明，G—绿，P—紫，Y—黄，B—蓝。

第 2 关 SCYY，第 3 关 BCRY，第 4 关 YBCP，
第 5 关 SGBY，第 6 关 GPPY，第 7 关 PBGS，
第 8 关 GSCY，第 9 关 BPSS，第 10 关 SRYC，
第 11 关 CRRB，第 12 关 GGCY，第 13 关 PYSC

《兽王记》 MD FP=7

超级 OPTION：在标题画面中，按住 ABC 三键不放，再按左上便可进入超级 OPTION。可以选择难度、攻击力、音乐测试等。

《太空哈利Ⅱ》 MD FP=7

OPTION 选择：在标题画面中只要按住 B 键，再按 START 键，即可进入 OPTION，可以选关及音乐测试。

偏 方：

《超级马里奥Ⅲ》 FC FP=9

无限加命法：在第 3—4 关中，从上方的水管出来后，先不要打倒从右前方出现的乌龟，而是先把水管周围的

敌人消灭掉；接着向前走一点点，当天上一出现魔云就回到原处；在水管那儿捧起乌龟，爬到水管下方的两个砖块的高度之后，就把乌龟向下摔；于是，在两个木纹砖块之间来回移动的乌龟就可以把从魔云上丢下来的怪蛋打掉；这样只要你一直站着不动，便可无限加命。

宜昌　高长英

《坦克大决战》 IBM-PC FP=7

选关密码：

选德军：第二关 3785，第三关 5067，第四关 6926，第五关 1366，第六关 1630，第七关 4847，第八关 9400。

选盟军：第二关 9473，第三关 8018，第四关 6564，第五关 3062，第六关 7074，第七关 8124，第八关 1626。

无锡　栗　粟

《忍者龟Ⅲ》 FC FP=6

自动换人法：在选人画面时，顺序按十次下（两个手柄均可），就会看到屏幕右上方出现了一行英文字母，这时再进入游戏的话，当小海龟死后，电脑会帮你选出在当时比较好用的海龟。

沈阳　王　庆　王　欢

《最终任务》 FC FP=6

无数条命：双打时，一个在上，一个在下，分数相同，冲过第一关后，主机便会有无数条命。

上海　孙　刚

《月风魔传》 FC FP=7

武器齐备的密码：ぬさほちのまぬぬ

まつへつしんえん

最终决战的密码：ぬんたちふへぬぬ

ぬふねねこれいよ

武汉　李钢书

《大坦克》 FC FP=7

选关密码：第二关 5479893，第三关 0180630，第四关 4134192，第五关 3116091，第六关 0079977，第七关 4023215，第八关 2650182，第九关 0082563。

西安　王　技

《人间兵器》 FC FP=3

选关密码：第一轮：第四关 040471，第七关 081620；第二轮：第一关 217298，第三关 696017；第五关 282095，第七关 866958；第三轮：第四关 434854，第七关 598919；第四轮：第一关 397211，第三关 573659；第五关 132718，第七关 297877。（编者按：这是一条非常好的秘技。）

连云港　董兆立

《赤影战士》 FC FP=7

续关 9 次法：标题画面时，顺序按 AAAABBBBABABABAB，待有声响后，按住 1P 手柄的上及 2P 手柄的下，启动，此后即可续关 9 次。

白银　张　涛

《热血格斗传说》 FC FP=6

必杀技两种：①按 B 键攻击时配合方向键左或右键，这样你所选的主角会把敌方选手推出去，在这时你跳到敌方的前面，让敌方撞在你的身上，敌人就会失去很多血。②按两下前使主角进入前冲状态，再按 AB 键使主角跳起来，同时按下就会做出无敌踢腿的必杀技。

北京　李欣宇　历　涛

《三国志列传——乱世群英》 MD FP=4

捉鬼妙法：用此法捉鬼每座城均可捉到，有时不止一个。如选 215 年，在安城可找到高览或王植之鬼，襄阳可找到郭嘉之鬼，选 200 年的襄阳可找到司马昭之鬼，等等。其中孔融之鬼较有代表性。一、特定条件有：①选择双人。②攻守双方武将不得低于 11 员。③双方最好不要有君主参战，尤其是获胜方。④降将必须任用。⑤忠诚度比较高者全部撤回大本营，留一忠诚度低者即可。

孔融之鬼的捉法及用法：先选双人，派其中一方去攻打新野，使攻方武将全部投降并任用，这时电脑会问派谁回大本营，可将全部守将和一些降将撤走，新野只需留一员降将。这样孔融之鬼必出。这个鬼选择三个不同年代均可捉出。选 189 年，孔融尚在，鬼与其各种变化完全一样。选 200 年，鬼的数值会很高。选 215 年，鬼的数值高得可怕，就好象得道成仙一样。这些鬼有时会不听命令，如不实行开发、福利的命令，这时可将他调入其他城中即可正常实行指令了。这些鬼刚出现时所带领的部队行军时不需要粮草，但如果调整其兵力，这个优势将不复存在（只限于 215 年）。还要注意的是行军时要配一员武将同行，攻城时不要一攻而下，要剩一些防御力让别的武将攻打，否则与敌军遭遇必定死机（限于 215 年，原始状态）。如定要打遭遇战，可事先将其兵力调到 15000 以下，以防死机。另外，选 189 年及 200 年找出的鬼较好用。以上几条多数适用于选 215 年。

上海 KGB　李海滨

［编者按：此君看了某电玩读物之“关公捉鬼制胜术后发觉不太对，遂自行研制出此秘技，可谓高人，但自称 KGB（是想作克格勃吗?），似乎有些恐怖］

责编：风　马

怎样破译游戏节目中的密码

文/金扬

编者按： 武汉大学少年班金扬去年年底投稿"秘技天地"，即引起编辑注意。这次刊登的文章是迄今为止我们见过的关于破译游戏密码水平最高的文章。显示了严格的科学训练和出众的才华。不过我们也有点替金扬玩友担心，如爆发第三次世界大战，第一个被美国人送到火烧岛上破译密码的可能就是他。

时至今日，PASSWORD(密码)对我们已不是一个陌生的名词。早在1985年，HUDSON公司就在《新爆破》中运用了密码，主要原因是关数和宝物太多。因此《新爆破》成为最早采用PASSWORD功能的游戏始祖。从那以后，在许多复杂的ACT游戏中，PASSWORD被广泛使用。因为厂家们既想方便游戏者能在关机后接着玩，又不愿意增加成本装上记忆功能，在这种情况下，PASSWORD成了最好的选择。现在，在很多FC及MD节目中都用上了PASSWORD功能，这样，一个新的问题摆在了玩家们面前：密码是可以破译的吗？答案是只要是对于有规律(即下面谈到的二、三、四类)密码，一定可以破译甚至造出超强密码的。下面笔者就对如何解密破译及造超强密码谈点心得，以期引玉。

游戏节目中的密码虽多，却可分成四类来谈：

一、无规律密码 代表节目有《鸟人战队》、《大坦克》、《无赖战士》、《忍者龙剑传Ⅲ》、《热血足球》等等。这种密码通常由3至8个字符组成，而这些字符仅仅用来表示关数，即对于某一关其密码总是固定的。这一类密码没有规律，更谈不上破译了，大体上打到某关就可以得到，有时运气好还可试出来。对于这种最原始的密码，笔者不想赘述。

二、简单规律密码 代表节目有《踢王》、《1943》、《1944》、《外星战将》、《香蕉王子》、《不动明王传》及《侏罗纪公园》等等。这一类密码通常由八到十几个字符组成，含义丰富，不仅可以表示关数，还可以表示装备，武器，等级及生命等。其特点是每个字符都有其对应的意义，破译方法是先获得一个正确的密码，再试着改动各个字符即可。以下仅给出一些节目的选关密码：

1.《1943》、《1944》其密码由5个字符组成，第一个为选关字符，且第1至23关分别对应：0、7、E、L、S、C、I、P、W、3、A、H、V、5、K、F、1、6、8、D、M、R、T。

2.《外星战将》，其密码由5个字符组成，第一个为选关字符，改为6、L、M、!、△、7、8、▽可依次进入1至8关。

3.《香蕉王子》，密码由8只不同状态的香蕉组成。若：完整的香蕉＝A，剥开带蒂的香蕉＝B，去皮的香蕉＝C，香蕉蒂＝D，则第二、三、四个字符为选关字符，其中AAA为1－1关，AAB为1－2关……以此类推，最后一关7－3为BCA。

4.《侏罗纪公园》，密码由7个字符组成，其中第5个为选关字符，且数字1至7分别代表一至七关(若选罗伯特时只可选一至五关)。

第二类密码的破译，以此可见一斑。除了改动选关字符选关外，还可以改动其它字符选人数，选装备等，玩友们不妨一试。有的节目还可调出超强密码，但大多数节目在任一关中是拿不到后面几关的装备的，这一点要注意。

总的来说，这一类密码是能较简单地破译出的，因此厂家们又设计出了第三类密码，即是：

三、复杂规律密码 称其为"复杂"，是因为密码中并非每个字符都有其实际意义，而是出现了不代表任何含义的字符(通常为一个，且处在密码的最末尾)它会随着其它有意义字符的变化而变化，这样就能避免游戏者通过随便改动字符而得到新的密码，好象计算机软件的加密，因此这种字符就被称为加密符。

可以看出，这种密码比第二类密码大大地进了一步。第三类密码被广泛地使用在许多很长，很复杂的ACT游戏中，甚至包括一些A·RPG。它一般由20至40个字符组成，不同的组合可以表现很复杂的内容。虽然这类密码破译起来很难，但却是很有趣的，尤其是能创造出超级密码。

下面笔者就举两个例子来详细说明。

1.《燃烧战车》(METAL GEAR)。这个节目中的密码是最典型的第三类密码,不过这个节目相当难,大多数人打不过第一关。其密码由25个字符组成(在破译之前,先把字母A到Z数字化地认为是10到36,在对第三类密码的解密中,数字化是很重要的)。先看两个密码:21111,11211,11111,11111,1111D和21111,11611,11111,11111,1111H,这两个密码都是很“空白”的密码,没有装备,关数为第一关。但只要稍作留意,便可发现加密符即为最后一个字符;再仔细比较,发现当第8个数字由2变到6时,加密符由D变到了H。6－2＝4,H－D＝18－14＝4!成功就在眼前了!接着推测若有意义字符加1,加密符也应加1。好了,先试一试,将上面的密码第一个数字由2改为3,相应加密符由D改为E,输入一试,哇,居然来到了第二类!再逐次增大每个字符,同时增大加密符(Z后面是1),最终可得到超级密码:“51ZZZ,ZZZZJ,ZOOOZ,UYRZZ,FZZZ5”在这个密码中,装备全满,武器弹药全满,等级也最高,何愁闯关不易?最后提醒玩友们一点,若将第一个字符改为W(别忘了改动加密符),便可来到最后一关的最后一小段征程,然后即可轻松通关。

2.《黄金传说完结篇》(即《圣斗士星矢Ⅱ》),其密码由31个日文假名组成,一看就叫人头大。而且这个节目的密码是很复杂的。首先,选关字符不是出现在开头;其次,有意义字符对加密等的影响不是简单的“你加1,我加1”了。比如若将“ち”变为“め”,加密符(为最后一个字符)由“い”变为“て”;即使是把假名数字化,还是看不出任何联系。在这个节目的密码中有意义字符与加密符的关系,是无法用简单的加减来描述的,而可能是一种极复杂的运算关系。怎么办?可不要知难而退。对于这种密码,笔者建议最好用“互换位置”的方法:即互换两个字符的位置。因为通常若有意义字符不改变,加密符是不会变的,如法炮制。即可弄清每个字符的代表意义了。最后可发现倒数第五个字符即为选关字符(隐藏得可谓巧妙),且1至15关分别对应“め”至“こ”或“つ”至“の”(横着数)。然后将一个第12关的密码(此时主角们的小宇宙和生命值都已相当高了)的选关字符“互换”为“め”,一个超级密码便诞生了!用这种方法还可造出更强的密码来,大家不妨一试。不过,若主角的COSMO或LIFE最大值超过了899,则所得的密码是无法输入的,因此不要太贪。

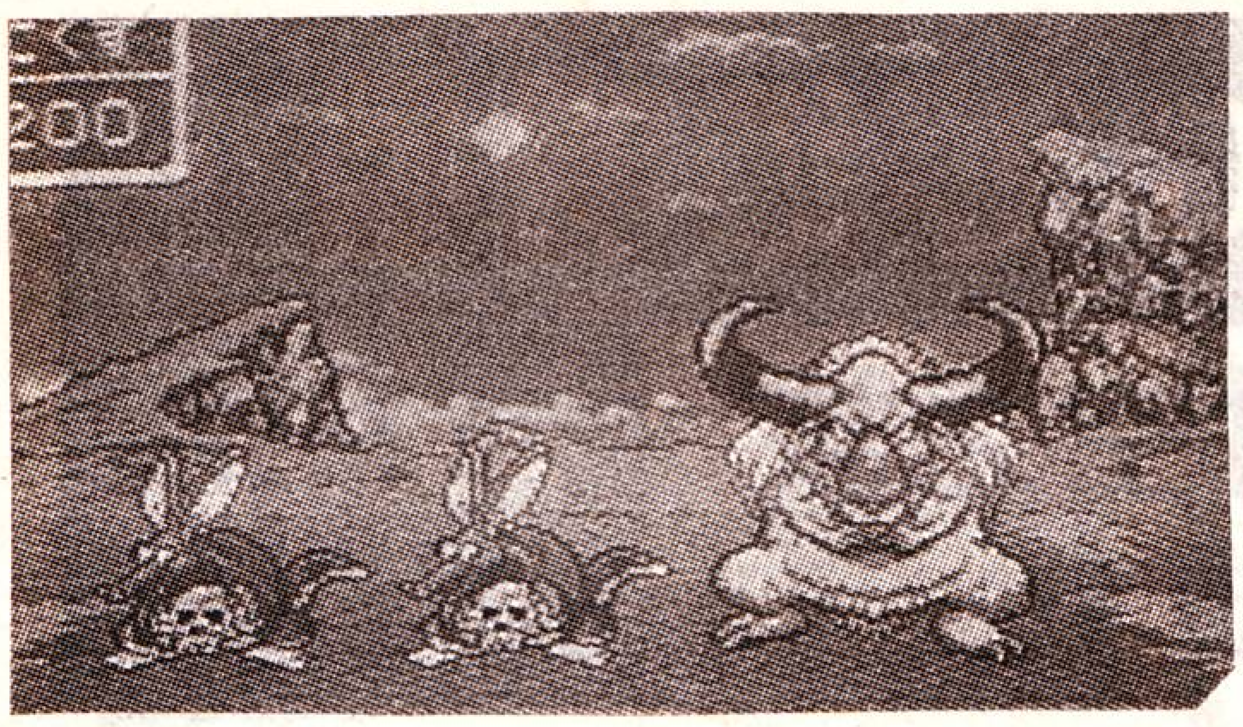
最后附送两条秘技:由于情节的安排,在四至七关冰河会死去;而在后面几关,主角们会一个接一个地倒下,真痛苦啊!其实密码中倒数第四个字符即为控制主角们生死的字符,只需将其“互换”为“あ”,死去的主角便可全部复活。另外,若将选关字符“互换”为除前文的三十个代表具体关的以外字符,便能进入到一些未知的宫里去。这些宫不属于十二宫之列,至于在这些宫中会发生什么事,见到什么人,还是留给玩友们去探索吧。

从上面两例中,可以大致归纳破译第三类密码的几个步骤。1、确定加密符的位置(虽然大多在末尾,但也有在行中或开头的)。2、搜集一些密码,通过比较来确定有意义字符与加密符的关系。3、知道了关系后,就可接着通过改造密码确定每个有意义字符的代表意义。但如果没有发现有规律的关系,就只有用“互换”的方法来确定了。4、知道了每个字符的意义,即可选定一密码,作一番改造和“外科手术”,造出超级密码,则大功告成。

四、最近一些游戏中又出现了第四类密码——群密码 代表节目有《热血格斗传说》、《嘉蒂外传》等。这些节目中,在关数、装备等都相同的情况下,对应的密码不是一个,而是许多个字符完全不同的密码,真令人费解。但只要仔细分析就会发现,这些密码实质是由一个密码改造而来的。打个简单的比喻:将1234这组密码全部数字加2,即可得到3456,再加2可得到5678,虽然看起来这是三组完全不同的密码,但实质还是一组。第四类密码也不过是用了上述伎俩而已,技止于此!因此对于这类密码,只要“还原”到最基本的形式,再就都可以归入二、三类中去,随后就可以破译得出了。例如《热血格斗传说》的超强密码是:格斗家:べざへごなおうめでざうな”跆拳家:じぼぅあぉごぅぷっずあし)。

总之,虽然现在厂家们想方设法地造出复杂的密码,如加密符变多,密码变长,以及第四类密码的增多,但总是可以找到对付的方法的。说不定今后还会出现第五类,第六类密码,这就需要玩友们加以研究和破译了。最后,祝玩友们都成为合格的“译码专家”!

责任编辑:无类



’95·RPG 超级明星·特报

勇者斗恶龙Ⅵ
——幻之大地

类型 RPG　机种 SFC　厂商 ENIX　容量 32M　责编 KING

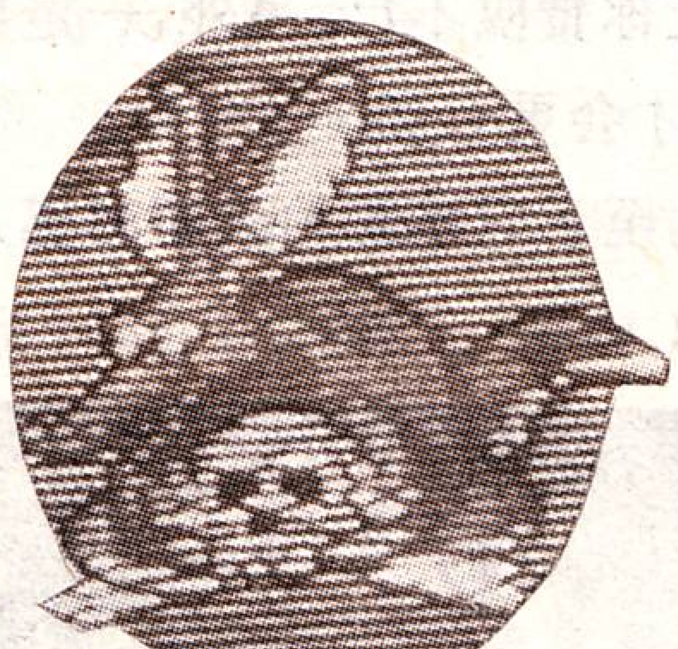
时至今日，艾尼克斯仍未公开 DQⅥ将在何时面世，让无数勇者迷们望眼欲穿地斯待着。在本期特辑中我们将根据目前手头的资料，对 DQⅥ作简要的介绍。

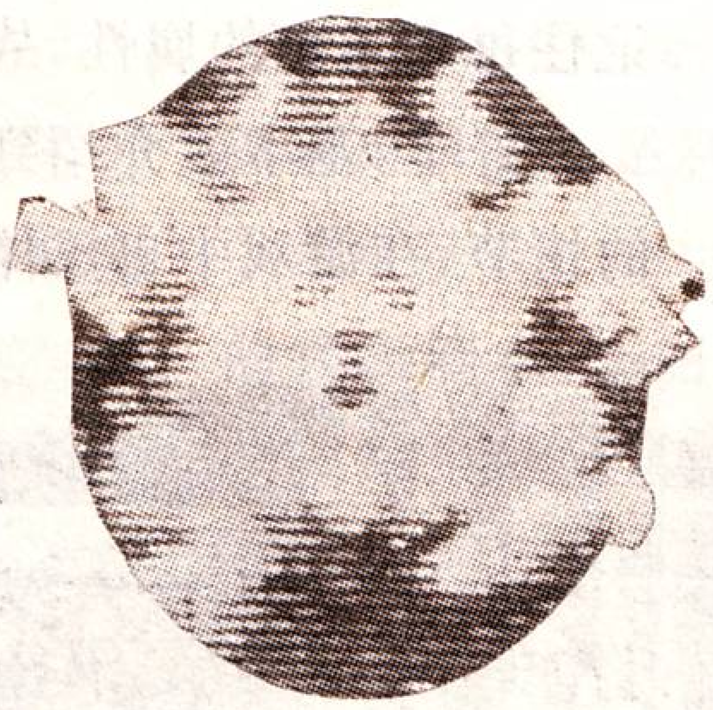
1. 故事的设定

勇者六代虽与四代、五代同属于“天空”系列，但三作的情节及登场人物互不相干，本篇主角开场时居住在一个深山中的村子里。为了筹备村祭，主角被村长派到镇上去卖货，赚到钱后就可以去竞卖会并在会上买到宝物“精灵之冠”。随后返回村子便会开始祭祀，而我们的主人公在此时得知自己背负的使命，从此开始了漫长的冒险之旅。

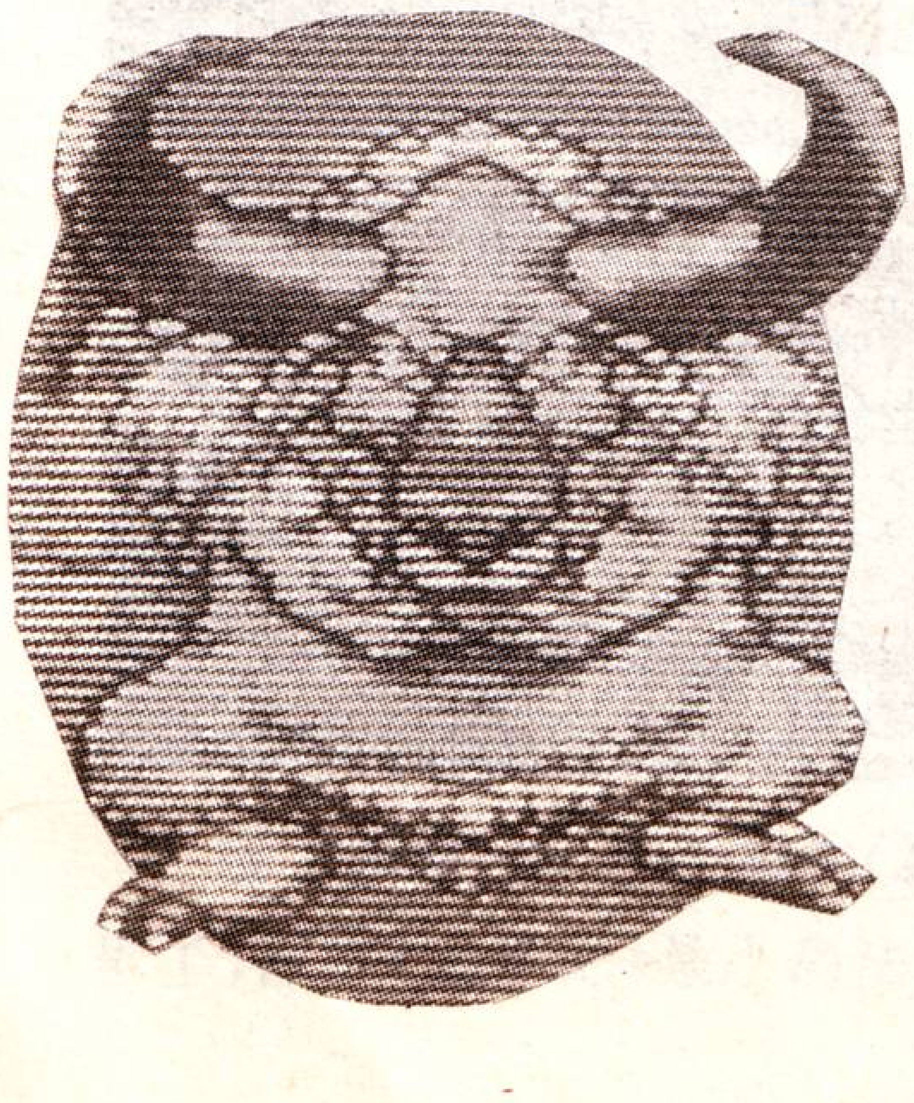
2. 和同伴组成冒险的队伍

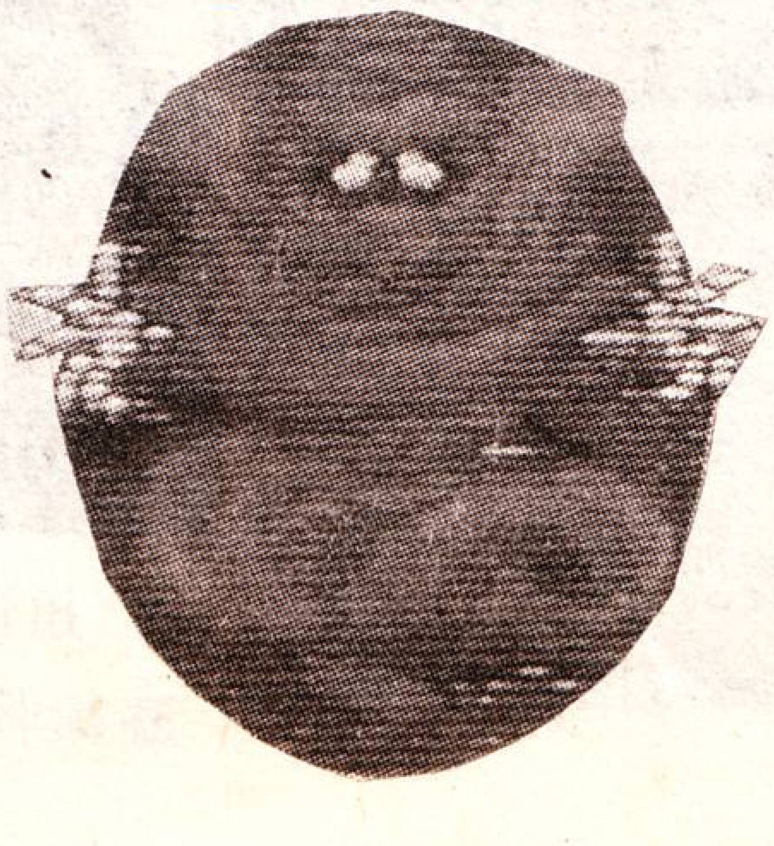
相信玩过 DQⅥ的人都对该节目的伙伴（仲间）制印象非常深刻。除了主角们之外，某些作为敌人出现的妖怪角色在打败后也可以成为同伴。这个系统在Ⅵ代中继承了下来，希望能成为同伴的妖怪会在种类上有所增加。主角一行的队伍最多可有四人，得到马车后可以再带上四名同伴随时替换。再有多出来的同伴如怪兽之类就只能如前作一般放进编成所去。





▲外形像火焰的怪兽，但是详细情况不明。





3. 学习各种技巧及转职

RPG 的职业，通常不外乎什么勇者、战士、魔法使、僧侣之类，在某些游戏中出现过魔法骑士、僧侣战士等中间型职业，而职业直接影响到角色的能力、特技等。有些职业设定非常多的作品如 FF 系列，基本上也只是武术家精通拳脚、骑士长于剑术，最多是学会一些不同的魔法而已，而本作中只要玩家愿意，尽可以让一名剑士转职后学会剑法以外的技巧。此外，可选择的职业数量虽不比 FF 但也远胜多数同类节目。据传说有近二十种！

4. 游戏的自由度大为提高

多数 RPG 作品尤其早期节目给人以流程单一的感觉，即“完不成条件无法进入某地”、或“无法进入其它情节（即便与眼前的事无关）”等等。而制作人堀井雄二透露：“在 DQⅥ中主角可以充分自由地行动，随意挑选一些特别情节。玩家可以按自己的意愿享受不同的冒险历程。”而对于剧情自动进行的场面会大为强化，不再是那种字幕叙事为主的方式，这点可以说较大程度上是受“FF”的影响才做出改善的吧。

5. 其它方面

在游戏中增加了某些数值的表示，详情仍然不明，好像是类似“新·桃太郎”中“人气度”的那种数值。可能这会对作战效果产生影响。

关于难度很可能会有所增加。堀井在接受采访时曾说过：“近期的游戏通常都比较亲切。如玩时会有指令提示玩者应该去哪或应该做什么，因此很多节目都较容易 CLEAR。我认为现在正是时候，该推出一些较有紧张感的游戏了。”





'95·RPG超级明星·

克鲁诺的时空之旅（时代狙击手） 特报

类型 RPG **机种** SFC **厂商** SQUARE **容量** 32M **责编** KING

由堀井雄二、鸟山明、坂口博信三位“武林泰斗”级的大师联手制作的“时空之旅”，目前已成为所有RPG迷友的第一话题作品。对于鸟山明先生本人而言，同时担当本节目及“勇六”两个超级大作的美术制作，也该有着不亚于当年龙珠全盛时所带来的成就感吧？

朋友们在杂志上看到本文时，也许已经有人拿到了这一节目并开始着手攻关。不过本节目有相当多背景资料，以及它雄伟壮阔的气势，超越时空的卓越险世界设定和许多独特的设计都值得在此做一个介绍。

贯穿人类世界历史的冒险

在全片OPENNING的一开头，你就可以看到一个钟摆正在运动着。而本节目正如它的名字是以时空旅行为主线展开冒险的。

游戏进行中会出现一个半圆形带刻度的计时器。它代表着从公元前6500万年直至2300年的整个(?)人类历史，而玩者操纵着作为主角的克鲁诺和他的伙伴，要乘坐时光机器往来于各个年代之间。

公元1000年，现代：故事就是从这个时代开始的。主角克鲁诺和他青梅竹马的朋友小发明家露卡(露卡的设定与“龙珠”中的布尔玛很相像)还有另一位善使弓箭的女主角玛露都在这个时代出生。

公元600年，中世：克鲁诺最先访问的异时代，在这里了一位神奇的伙伴青蛙加鲁。

公元前6500万年，原始时代：在这个时代有一位强有力的女性同伴艾拉。

公元前12000年，古文明时代：当时的文明非常发达。是一个充满了谜团的时代。

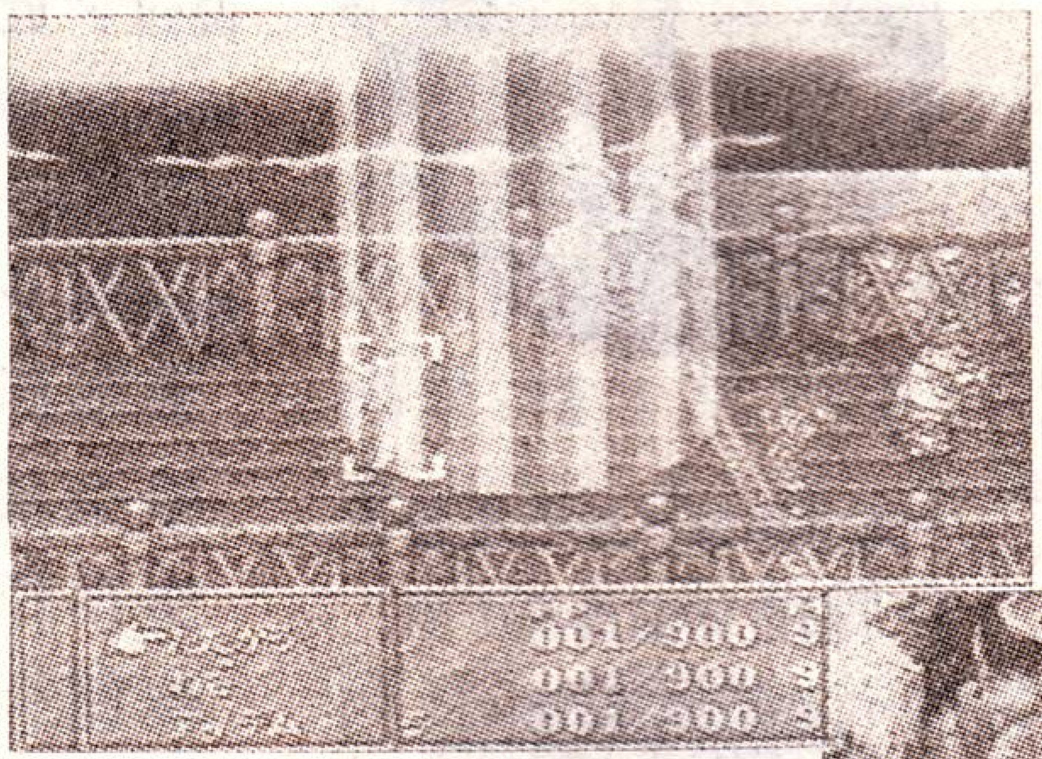
公元1999年，世界崩溃：传说中的“大审判日”。这一天在GAME中是个非常重要的日子。

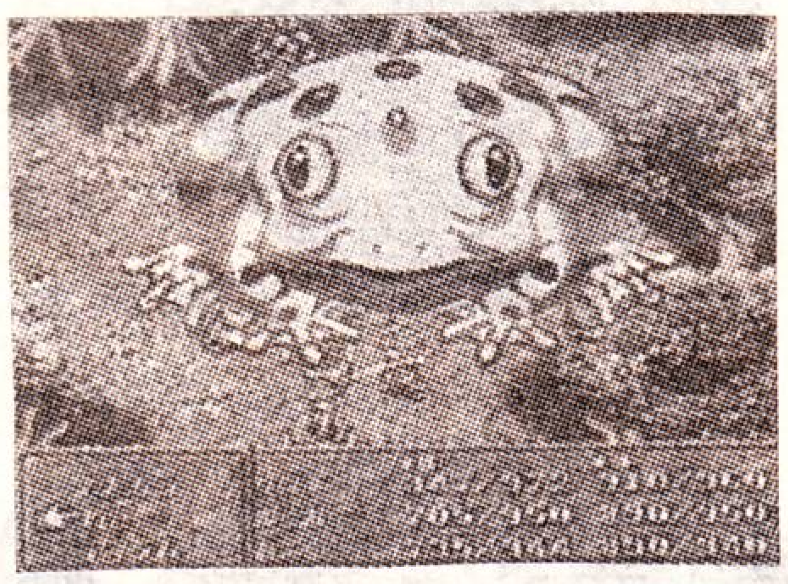
公元23000，未来：崩溃后的世界，废墟中的怪兽与高科技的机器人并存的时代，会有一位机器人成为同伴。

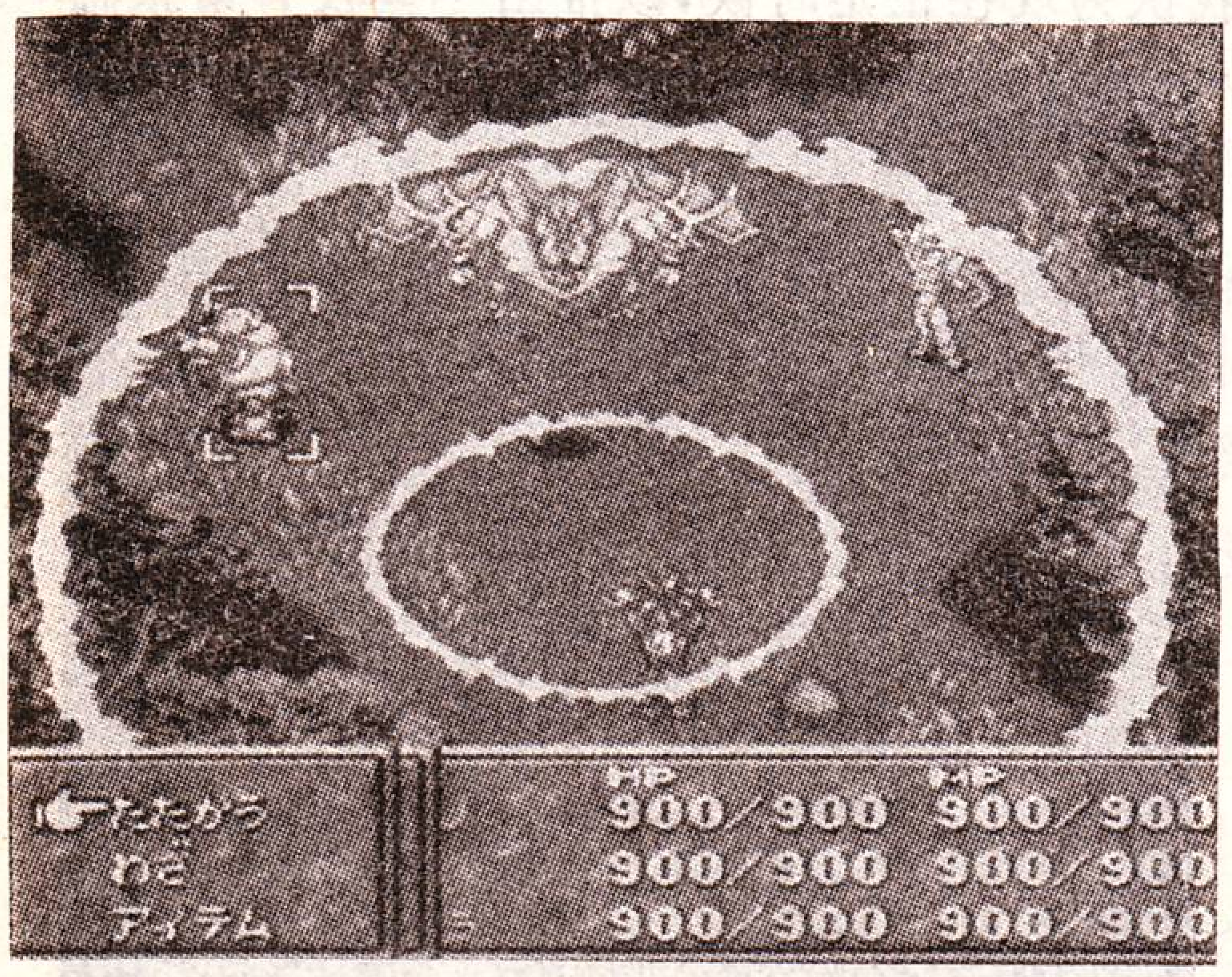
“时空之旅”的战斗画面并非单独设计，遇敌时切换进去，而是与城内移动画面时使用同一背景，同样的主角画面来作战。敌人是可见的。这样，某些不主动攻击的家伙，可以从它身旁绕过去。一改史克威尔的造型习惯，人物做得很大且姿态生动，作战时双方的队形及所处位置也十分无规则，显得极为自然。战斗是以与FF系列相同的真实时间制进行的，非常漂亮。

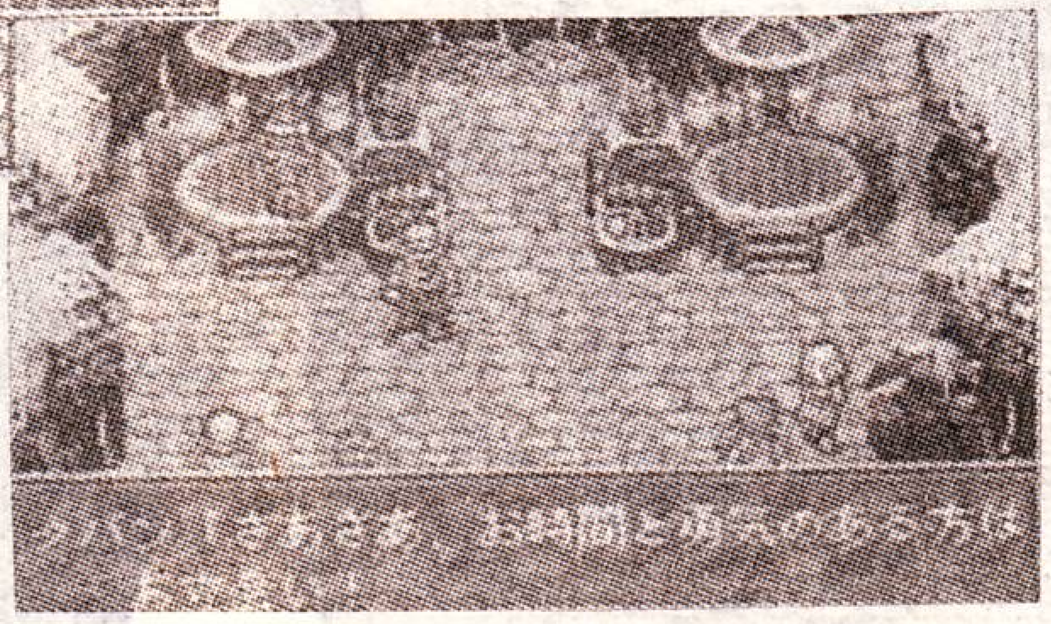
本节目的角色，除了单个人物能锻炼出自己的必杀技之外，还能通过协同作战，修得只有特定同伴在场时与之共同使用的“2人技”或“3人技”，这些技巧非常强，当然，必须相关人员的行动力全满，MP也足够才可使用，那种华丽精彩的杀法一定会让你赞叹不已。另外，一定要记住每名角色的属性，战斗时才会更有利。

好了，基本就介绍到这里。至于它精彩的画面和感人的情节，在游戏中自己体会吧！







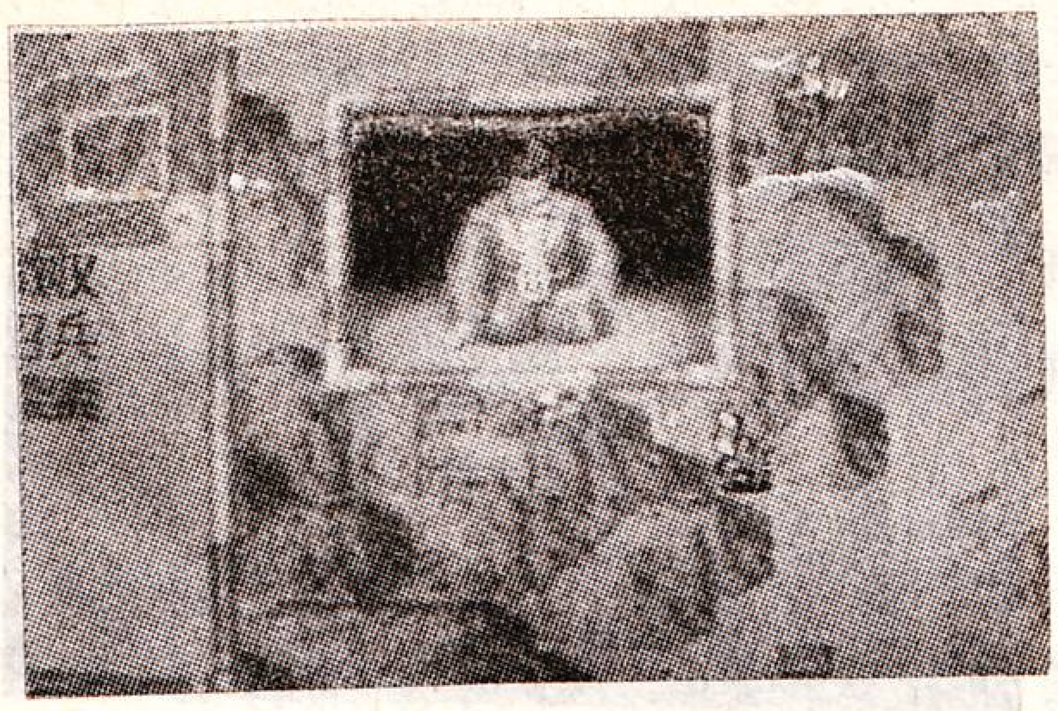


太平记攻略

类型 SLG　机种 MD

厂商 SEGA　容量 8M

文/义贞



▲寻找民间的武将人才

本节目是根据小岛法师所著的《太平记》改编制作的，讲述的是，日本幕府时期把武士作为总领制的一个家族集团，使之臣属于幕府，借此统治全体人民的镰仓幕府后期的统治体制，在一切方面都开始崩溃。幕府内部实力派之间的对立也激烈化了。通过不断的内部斗争，北条氏的专制更为加强，北条家族成了一切矛盾的焦点，一切社会阶级和阶层的反对，都集中指向执权，而成为这些反对北条氏势力的核心，是后来出现的后醍醐天皇（公元1288～1339年）。

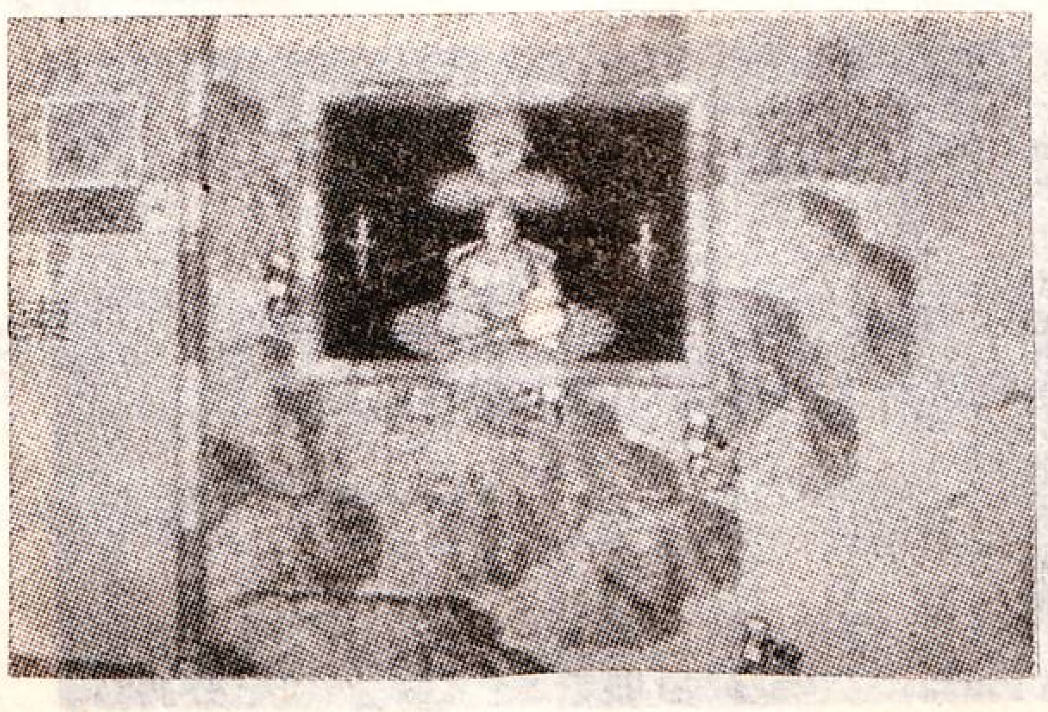
大觉寺系统的后醍醐天皇于1318年即位，策划推翻幕府，任用北富亲房（公元1293～1354年）等人为亲信。以河内的金刚山麓为根据地，从上一代就以该地的地侍首领而驰名的楠木正成（公元1294～1336年），首先支持天皇而举兵，天皇不久被幕府逮捕，流放到隐岐岛。

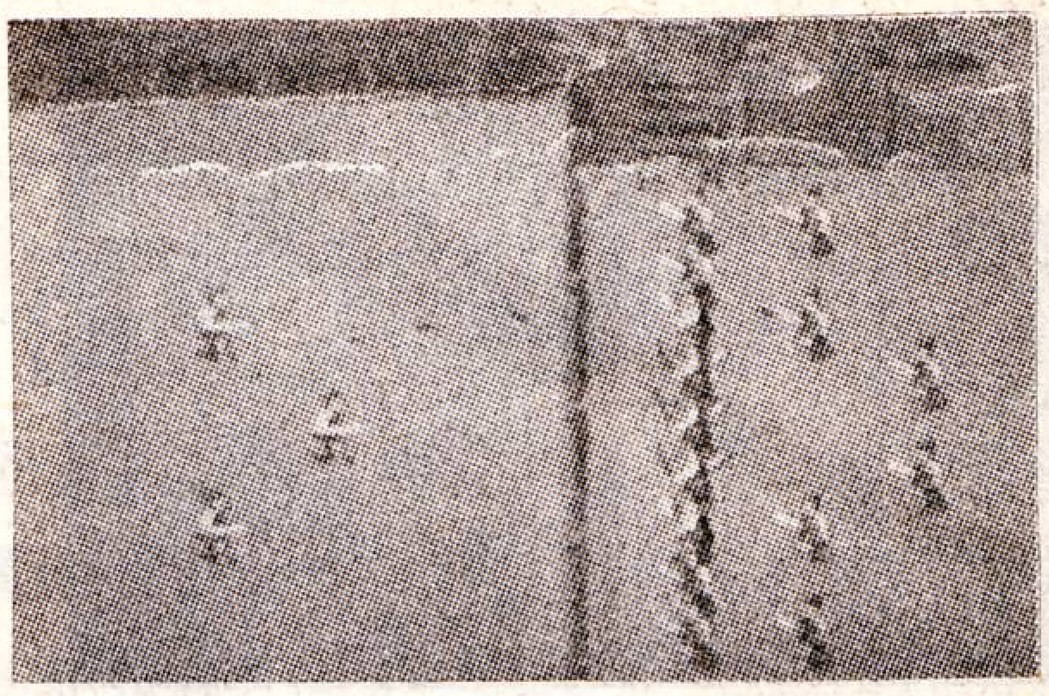
在战乱发展为全国性的时候，公元1333年（元弘三年）闰二月，后醍醐天皇就由伯耆（今日本鸟取县西部）的有力武士名和长年等人营救而逃出隐岐，反幕势力日益强大。率领大军奔赴京都途中的下野豪族足利高氏（尊氏，公元1305～1358年）举行叛变，5月7日，消灭了幕府的六波罗探题；与此同时，上野的新田义贞（公元1302～1338年），率领东国的武士团进攻镰仓，5月22日消灭了北条氏一族；北条氏的九州探题也由岛津、大友、少贰等有力守护毫不费力地打倒，镰仓幕府就彻底灭亡了。

接下来便是足利与楠木（新田）之争了，原本《太平记》是小岛法师站在南朝立场上写出的南北朝战乱的史书。众玩家可分别站在足利或楠木和新田一方，了解一下当时推翻镰仓幕府，继而南北朝征战的历史。当然了，你既可以充当足利，创立室町幕府，打下百年基业。亦可以作为武士道精神的代表楠木、新田，发挥自己的智慧，扶佐后醍醐天皇，恢复皇权，消灭足利！给人以一种改变历史的快感。

反历史的作战，太平记的难度绝对逊于大战略Ⅱ。事实上从某种角度来讲，楠木、新田卷比足利卷更易于冲

▼到寺庙中参禅，提高武将的知力



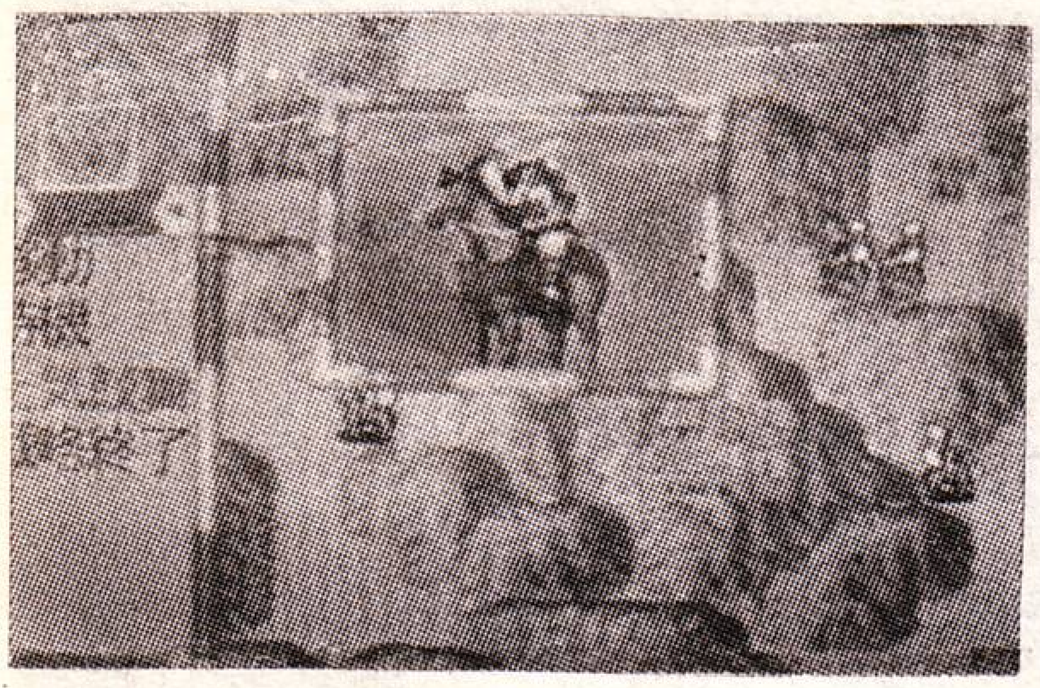


▲敌军攻击我方城市

关到底。当然，原本的《太平记》就是倾向于南朝的嘛！

游戏有两种发展形式，分别以足利和楠木、新田为主角，各有十五关，每关的胜利条件并不相同，屏幕上会有提示，操作指令有主菜单和若干子菜单组成。战场画面是俯视图，其中有村、町、神社、神庙，在村中可以征收钱粮以及召兵探索人才，而在町中除了以上功能外，更可帮助受伤武将回处处体力，只需花一百元钱。在神社中可以参拜和探索，参拜可提高人德，对探索和寝返（劝降）有帮助，最高一次可长5点，而神庙中可以参禅以提高知力，对计略和探索有帮助，同样最高一次可长5点。在这里，笔者有点小决窍，在参拜（参禅）前记录一下，参拜（参禅）开始后按住连发C键，便用得当，人德（知力）可长5点，因为参拜（参禅）一次要花一千元钱，如果人德（知力）只长1点的话，太划不来了。同样，参拜（参禅）的人选的本来人德（知力）要较高，让平庸的人去是浪费。

好人，开始战斗吧，战斗时间是以天数计算的，以笔者认为，应该集中优势兵力打歼灭战，决不能放跑一个敌将，因为他也会跑到村或町中去召兵的，此时应将带兵少攻击力差的将手中的兵调整到攻击力高、带兵多的主大将手中，如足利、楠木等主大将最多能带5000兵，平时应多注意培养大将，让其多打仗，增加战历，提高战级和统率力，从而提高攻击力，如新田义贞的弟弟胁屋义助就是个一流人选，因为这种人死亡并不影响整个战斗的胜败。剩下的那些将中知力高、有人德的人就可以派往附近的村、町、神庙、



▲主将鼓舞己方部队的士气

神社，进行各种活动。

攻击时有五种阵形可供选择，当你兵力充足，攻击力高时，可选用口袋阵，将敌人围歼，而当你兵力少时，要想以少胜多，笔者认为布锥形阵，及时调整骑兵及大将的行进方向，绕过其弓箭手、刀兵、枪兵等。直接偷袭敌压阵之主将，只要将主将杀了，敌部队也就消灭了，或者用骑兵开道，我大将与敌大将单挑（日本人的武士道精神很浓，只要一碰上就会单挑，不象三国志Ⅲ中那样，不太容易挑起来，一骑往往不成功。）单挑有两种画面，一种是骑马射箭，另一种是用刀对砍，不管是那一种，只要掌握好技巧，即使对方武力比你高，你也不用怕，照样能胜，因为“电脑是很笨的！”笔者引以自豪的一场战斗是一人打败敌三千九百兵，用的就是溜边偷袭的游击战法，相信读者能打得更好。

当己在山上，敌在山下，或己在平原、敌在林中以及己在城外，敌在城中时，可分别使用落石、火攻、挑发三种计略。此时，己方施计大将的知力要比敌大将高，否则不会成功，如不成功，会降低自军士气和攻击力。另外，用计略时，必须与敌方部队相接。

攻城是一件比较麻烦的事，因为此时攻击力最强的弓队和马队都用不上（箭无法射到城内去）只有使用刀队和枪队，这时应选用攻击力强的部队，排成一字阵，尽快砍坏城墙，冲入城内，与敌展开肉搏战，否则会被敌弓队活活射死！千万要注意。

己方首脑还可鼓舞士气，士气上升，攻击力也会上升。但是这种增加出来的攻击力不会延续一关，只有真正在战斗中磨炼出来的才会永久保存。

有时电脑也会耍赖，在楠木、新田贴某一关时，佐佐木等三位大将会被电脑突然寝返（劝降到另一方）即使将其移动到大后方也没用。所以，在这一关就开始要将其兵力全部调整到其他人身上，不然就会后院失火啰。

另外，在战斗中如一方本阵（大本营）被夺的话，其钱粮就归另一方所有，如不及时补充，士兵就会饿死。

值得一提的是，此卡的主题音乐为日本NHK乐团演奏，凄凉悲壮，很有英雄本色之慨。

好了，攻防要点介绍到这儿告一段落，让我们摆开战场，做一回日本武士吧！游戏中还有很多奥妙之处，玩家可自行琢磨。

人物介绍

大活跃武将楠木正成（公元1294～1336年）

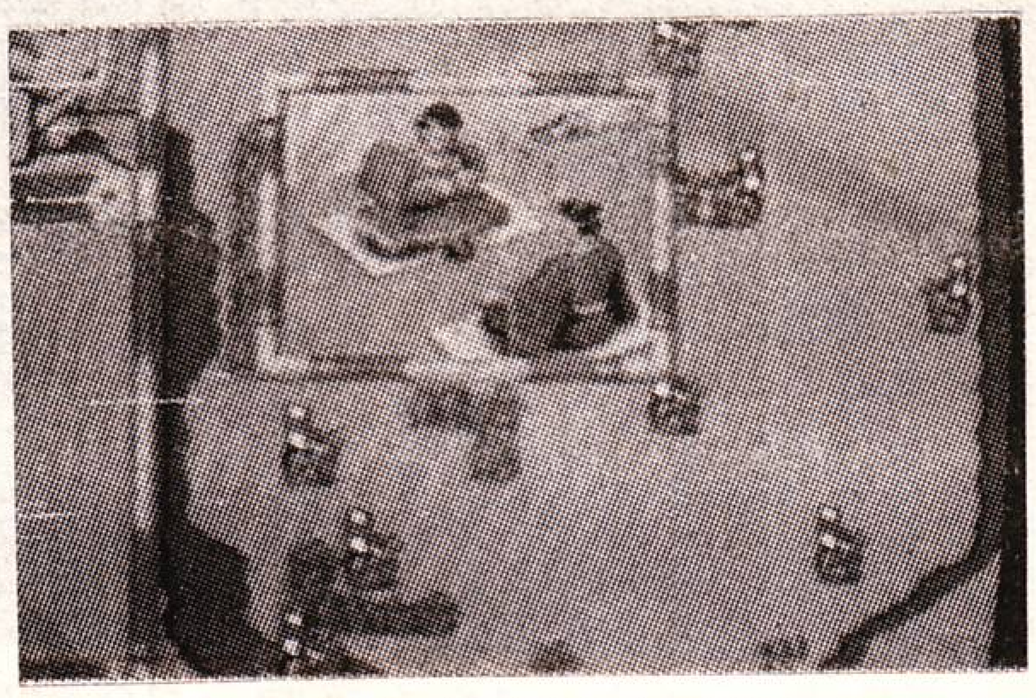
即楠正成，自上一代起便是河内金刚山麓一带的地区领袖，首先支持天皇，先后领导起义的武士和农民大败幕府军。协助后醍醐天皇推翻镰仓政府，灭北条氏，参与“建武中兴”，一度压服足利尊氏，1336年足利再起，5月楠木正成在神户兵败自杀。后被宣扬为“武士道精神的典型人物。

大活跃武将新田义贞（公元1302～1338年）

原为关东豪族，1333年响应天皇号召，参加反幕，率领东国的武士团进攻镰仓，5月22日攻破镰仓消灭北条氏一族，镰仓幕府被推翻。10月天皇掌权后，出任“武者所”（卫戍司令部）长官，1336年1月将起兵占领京都的足利兄弟逐出，5月在凑川败于足利尊氏，后追随逃至吉野成立南朝的后醍醐天皇，直至1338年战死。

▼双方武将步战单挑画面





▲施用策略，说得对方武将寝返成功

大活跃武将足利尊氏（公元1305～1358年）

原名足利高氏，是镰仓幕府中掌握实权的北条氏的部将。1333年，全国战乱，幕府下令讨伐，他奉命出兵去京都镇压叛变时，已怀有取代北条氏而统治天下的野心，便起兵造反，投降皇室。5月7日灭了幕府的六波罗探题。因战功卓著，便被后醍醐天皇赐名尊氏。公元1335年7月，北条氏余党攻入镰仓。8月尊氏任征东将军，收复镰仓、据守。对京都朝廷举起叛旗，次年足利直义与其弟攻入京都，不久又被北富显家、新田义贞、楠木正成等人逐出京都，逃往九州。尊氏在该地得到少贰、大友、岛津等人支持，5月举兵破楠木正成、新田义贞的军队于凑川，杀死楠木正成而进入京都。1336年另立持明院系统的光明天皇于京都（北朝）。1338年取得了“征夷大将军”的称号，开创了“室町幕府”。1358年病死。

大活跃武将足利直义（公元？～1353年）

足利尊氏之弟，早期随尊氏征战反幕。室町幕府成立后为了尊氏的利益征战执事高师直，联合南朝于1351年消灭了高师直一族，但其兄的目的在于铲除足利直义，遂支持高师直，高师直死后，足利尊氏与足利直义成正面对立。直义消灭高师直后又与北朝取得联系，尊氏为了对抗而又暂联南朝，废黜北朝崇光天皇。次年1352年12月，直义被杀于镰仓。

大活跃武将高师直(公元?～1351年)

元弘之乱(公元1331年)以来追随足利尊氏,战功卓著,曾是足利的家臣,出任室町幕府的执事。因其对公家(皇室、贵族、寺院等)势力毫不妥协的态度,对足利不利,于1351年被足利直义消灭。

后醍醐天皇(公元1288～1339年)

镰仓幕府时代,为反对北条势力的核心,属于大觉寺系统,1318年即位,策划推翻幕府,任用北皇亲房等人为亲信,在此后的反幕府斗争中,不断受到挫折。1331年由于叛徒告密,逃往奈良,进入笠置山,不久被幕府逮捕,流放到隐岐岛,1333年2月,由名和长年等人救出,镰仓陷落后,建立"建武国",1335年5月投降足利,12月逃出京都,潜伏于大和的吉野(今日本奈良县南部山岳地带),开始了南朝时代,1339年8月,在吉野山中病死。

责任编辑:半 熟

货比三家谁最好 请到西艾看一看

北京西艾商行是一家游戏机专营店,批发、零售各类游戏机、卡及附属设备,品种有世嘉机、超任机、磁碟机、世嘉CD机、3DO游戏机,NEO·GEO游戏机及各类游戏节目,同时还提供出租游戏机、卡、换卡、换机、换CD,订购、代销、邮购等多项服务。

新卡预告
古代封印 350元　新创世纪 360元
台湾大亨 260元　金杯足球Ⅲ 120元
苍狼与白鹿 260元　侍魂 170元

超任系列价目
美版主机 960元　日版主机 1300元
博士Ⅵ磁碟机 1650元　16M扩充 700元
制转 170元　手柄 160元　AV线 50元

地址:海淀区中关村南路甲1号(海中市场对面)
联系人:蔡葳　电话:2562211－2188　邮编:100080
BP:4911166呼13177

品目齐全服务周到

紧急通知:九五年第五期扩版为80页,零售价四元五角不变。谢谢玩友支持。

北京万和游戏一族

购机赠卡

750元

台湾产　100%兼容

特别的奉献给闯关的你!!

凡在本店购买或邮购世嘉机的朋友,均可在下列世嘉卡中任选一盘赠送!

饿狼传说Ⅱ
24M街头霸王
怒之铁拳Ⅲ

(请勿在信中夹寄现金!)

地址:北京东城区美术馆后街39号万和公司游戏部　邮编:100010

魂斗罗、海豚ⅠⅡ、七龙珠、阿拉丁、三国志——乱世群英、太平记、FIFA足球、沙漠风暴Ⅱ、NBA篮球、真人快打、火枪英雄、龙虎之拳、鬼屋Ⅳ、米格29、索尼克系列等

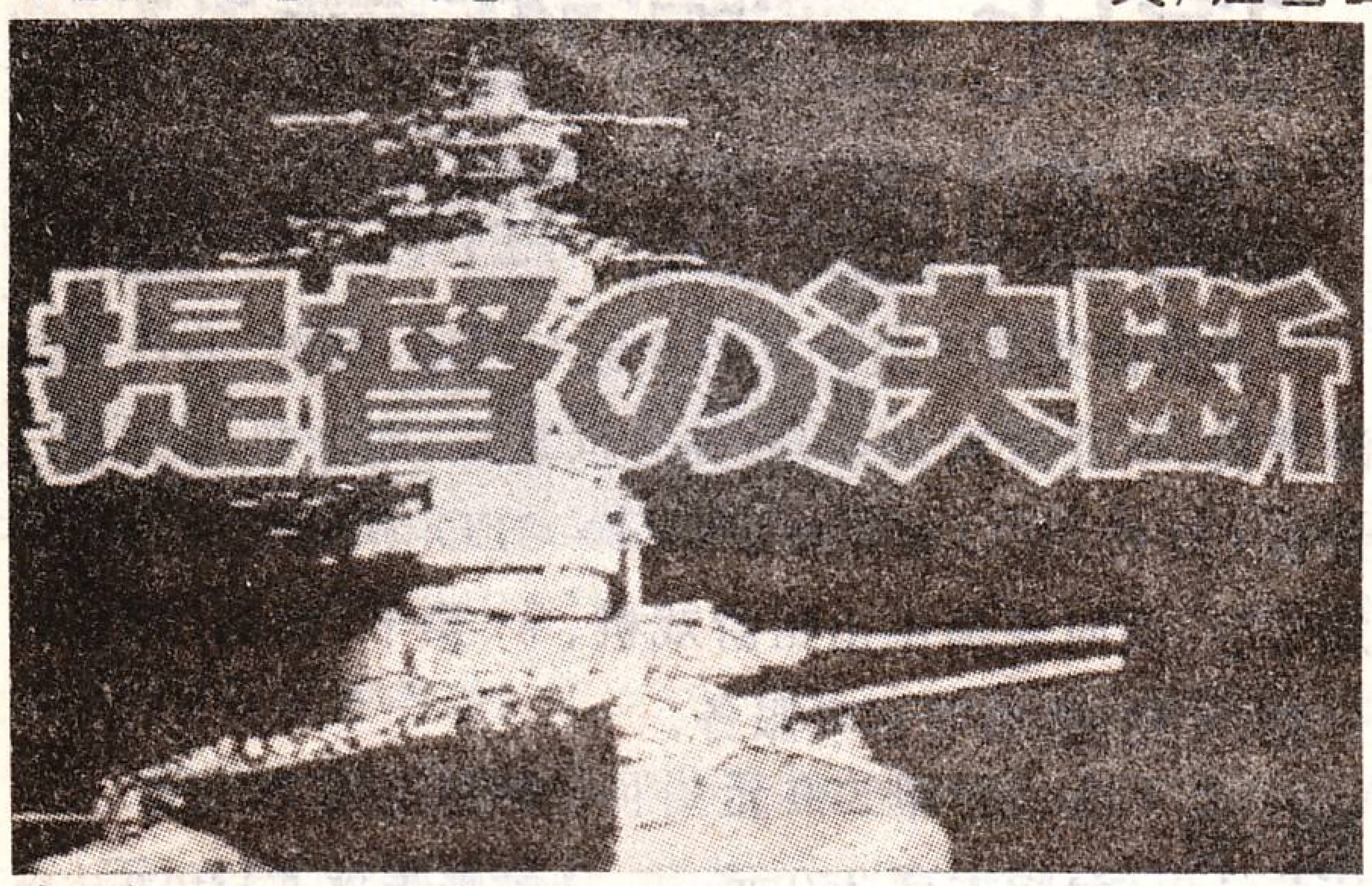
另:1.本店仍设二手货代卖,可凭预付您化销产品价格的30%

2.外地朋友若需邮购,直接汇款至本店,款到即发货,请注明赠卡名称,详细地址及邮编,并附邮资20元。

电话:4073697　联系人:陈晖、李维春

虎！虎！虎！

文/汪雪峰



类型 SLG　**机种** MD　**厂商** KOEI　**容量** 8M

1941年12月7日凌晨，天气晴朗，美军在太平洋的重要军事基地——珍珠港，正在休假的海军官兵们大多还在睡梦之中，战争对他们来说仿佛还很遥远。岂料7点55分、数百架日军轰炸机在零式战斗机的掩护下，神不知鬼不觉地出现在基地上空，倾刻之间港口内外一片火海……光荣公司的《提督之决断》真实地再现了以上一幕历史事件，对于喜爱SLG的玩友，也是一个优秀的节目。

指令介绍

停泊在港口中的指令：

港湾　补给：弹药、兵源以及燃料之补充。（飞机、飞弹只能在母港中进行辅给）

休假：可使舰队的疲劳度减小，士气增加。

非常召集：在紧急情况下，将正在休假的官兵召集起来，立即投入战斗。由于是非常行动，官兵的情绪和斗志都会有很大波动。

机雷敷设：防御性措施，可使进攻本港的敌舰遭受一定的打击，但也妨碍了我方船只的自由出入。

命令　舰队　位置：标出舰队的经纬度。

索敌：舰队索敌的记录。

舰船：具体显示出舰船的数量以及性能。

输送：兵员与燃料的输送量。

任务：指定或修改舰队的具体任务。但对第一舰队例外。

マーク：标记，可将敌舰队的活动区域记录下来。

基地　补给：除了具备与港湾补给相类似的功能外，还可对基地的物资行使支配权。

舰队编成　合流：将番号不同的两支舰队重新组合。

分离：将一支舰队分成两支。

新规：用预备舰只编成一支新舰队。

除舰：将某舰队的舰只除名，使其成为预备船只。

输送：委任舰队的指挥官。

舰队处分：将一些遭受重创（诸如：航速为0的舰只）的舰只炸沉。以保证整个舰队的机动能力。

工厂　应急修理：将已编队的舰只进行维修，使其恢复原样。

完全修理：对预备船只进行技术性改进使其战斗力和性能大幅度提高。

新型（ロケット火箭弹）：在舰船上增设可搭载这两种新武器的设备。

情报　无线封止：无线通迅之解除，简化指令。

工作员：当投入到敌基地后，可对驻军进行破坏和骚扰。并能通过煽动居民的方式降低敌国的信用。离间敌同盟国之间的关系。

报告义务：指定某个舰队随时向总部汇报敌潜艇的活动情况。

舰队表示：在海图上清楚地标出各舰队的位置。

会议　目标决定：制定出主力舰队的作战目标。

国内政策：宣传活动可增加国民士气，产业育成可增加本国的工业力，两者均可使每日的资源输送量增大。

外交政策　技术（武器）的供与要请：请求同盟国给予支援。

同盟：可使情报收集力大增。

外交团招待：为了搞好与中立国的关系，而采取的一种外交手腕。

基地政策：兵员、资材以及燃料的供出是就地取材的好方法，唯一的不足就是能使居民的友好度下降。食粮分配和待遇改善可以幅度提高居民的友好度，但对基地驻军不利。





技术开发　情报部强化：可增加情报收集力。

炮火技术：

钢材技术：可提高舰船的｛攻击力极限／装甲之极限／速度之极限｝

机关技术：

航空机技术：为新型机和长爆机的开发提供条件。

电器技术：可为本国开发出一流的舰载电探以及电照系统。

（电探系统：专用于探测敌潜艇的位置。

电照系统：可使船只夜间作战能力达到极限。）

主力舰队出港后的指令

作战　ロケット火箭弹：战略性武器，可对敌基地的地面设施进行远程攻击（类似于巡航导弹）

待机和待机解除：巧妙地将两者配合使用，能让游戏进度加快。

哨戒　索敌机：可大范围地搜索敌舰队。

直掩机：利用舰载战斗机为舰队护航。

其它　队形：通过改变舰队队形来占据战斗中的主动。

训练：能使舰队官兵的素质上升，但同时疲劳也增加。

特别食：举行宴会犒劳官兵，使其士气高涨。

几点提示

一、当技术的综合指标达到一定程度后，威力强大的新型舰船和ロケット火箭弹会相继被开发出来，届时舰队的作战能力会提高近一倍。

二、占领敌基地，首先要投入工作员探听敌基地的虚实，然后再研究对策。一般来说，对于防守较弱的港口，不需兴师动众，只要在与其相邻的本方基地内投入足够的武器、弹药以及兵员，不出数日，即可让敌基地易主。让经验值较高的优秀军官率领其它舰队出去，可攻陷防守较强的基地。而对于占领敌主要港口（如母港）的任务，你必须要果敢地动用第一舰队来完成。



三、主力舰队（第一舰队）＝所有的正规空母＋足够的战舰（弩级战舰）＋少数反潜舰，如：巡洋舰、驱逐舰。对于空母上舰载机的搭配应该是雷爆机和战斗机各占一半，索敌机可搭载在其它舰艇上。

后　记

日军偷袭珍珠港事件导致了太平洋战争的全面爆发。作为这次事件的策划者，日军高级将领山本五十六最终死于美军的飞机之下。

责编：KING

郑重声明

由所谓“南海出版公司”出版的《最新电子游戏节目集粹——攻略详解》（书号：ISBN7－5442－0367－O/G・188）系列丛书（以下简称“丛书”），其第一、二册中90％的稿件，均系未经得原作者的同意，从不正当途径非法获得的。该丛书出版后，不仅未通知原作者、未署原作者的姓名，更未支付原作者应得之稿酬，根据《中华人民共和国版权法》的有关规定，已构成了侵犯原作者著作权的行为。上述稿件，属原作者与“上海学林出版社”合作出版书刊中的重要部分，由于侵权行为的发生，使原作者蒙受了重大损失。上述稿作的原作者，现正通过法律途径与丛书的实际出版单位交涉，要求其做出合理解释，并赔偿损失。原作者现联合声明如下：

1. 希望经销“丛书”的个人和单位，立即停止经销“丛书”的活动，否则将依法追究责任。
2. 希望广大读者不要购买侵仅出版的“丛书”。
3. “丛书”的第三、四册中如再有侵犯原作者著作权的行为，原作者将继续追究其法律责任。

特此声明

声明人（即被侵权人）：叶伟　张弦

印沙、陈捷、杨斐、佳明、小东、雨辰

雷声、金庆平、周颖、小木

1995年3月

福州双先贝电脑
竭诚为电玩迷服务

我公司位于福州烟山脚下，闽江之滨，地利人和。由致力我国电子游戏事业已十年、著名的傅瓒先生（90坦克、93超级魂、烟山杯围棋、"一点通"…）主帅，力求为广大游戏机迷提供最好的服务。办理各种最新游戏机、卡、电脑游戏快件邮购、定购业务。详细目录函索（请附邮票）即寄。另有独创3合1语音芯片（内含"我爱你"、"好极了"、"发财了"三段话，适合加装在洋娃娃、储蓄盒、财神不倒翁等玩具礼品内，也可用来给掌上机等各种电器加上语音）每片3元，10片起寄，批量面议。

地址：福州六一南路113号　电话：(0591)3447030
联系人：付先生　黄小姐

技贸双先　快捷周到
薄利多销　品质一流

隆重推出电玩系列●诚征全国各地经销商

产品名称	代理	批发	零售
超任十六位机	890	980	1080
超任博士VI磁碟机	1550	1650	1750
超任光碟机	2350	2450	2550
光碟机PC机用	1650	1750	1950
超任游戏光盘	350	480	530
超任火箭炮电光枪	350	460	550
世嘉五代十六位机	850	950	1050
16M世嘉磁碟机	1950	2150	2350
世嘉CDROM－2	1850	2050	2250
原装3DO	3800	4000	4200
世嘉土星32位	5500	5800	6100
世嘉一超任转换器	700	750	800
超任解码王	1900	2000	2100
24M超任霸王	1750	1850	1950
32M超任霸王	2000	2100	2200
博士专用ROM卡	300	380	450
NEO GEO游戏机	2100	2300	2500
NEO GEO CD机	5800	6000	6200
超任一街机转换器	280	480	530
超任游戏磁盘带节目	4	5	6

以上报价以外汇汇率为基准

名称：侯马四通第一营业部
地址：山西省侯马市建材厂一楼
（市中心交通岗东南侧）
电话：(03651) 220958（24小时）
邮编：043000　联系人：南会民

"九四年电子游戏软件典藏本"
四月下旬发行

电子游戏软件自创刊以来，受到玩友的热烈欢迎，已出的九本杂志在全国范围内消化得干干净净。编辑部里的老鼠都饿死了。许多玩友很想看到我们幼稚期的作品，来信要求重印旧刊，否则遗憾终生。（真肉麻，不过原话是这么讲的）为此我们编印了《94年电子游戏软件典藏本》。为了使所有玩友皆大欢喜，我们确定了以下编选方针：一、以前几期杂志（尤其是创刊号和第二期）精彩内容为主，并逐篇做了修订，有些重要的文章和攻略则完全重写。二、约有80页为过去从未刊登过的全新内容。收录了近200个游戏秘技对三国系列、龙珠系列、光明与黑暗系列等均做了新的攻略补充。可使所有玩友大饱眼福。三、24页彩页中，保留原刊十页精彩画面以供欣赏外，其余14页均为重新制作的最新游戏欣赏。有很高的观赏价值和收藏价值。

本刊在此郑重声明，所有以上新内容及彩页为典藏本独家享有，均不在以后杂志刊载。

这是大陆第一本装帧精美的电子游戏典藏本，70克胶版印刷，16开黑白内文近200页。彩色24页全部进口铜版纸印刷。零售价每本15元。

邮购办法：

到当地邮局直接汇款至北京东城区沙井胡同15号《电子游戏软件》杂志社发行部，邮政编码：100009。免收邮寄费。如需挂号每期增加1元。汇款时请在邮汇单上正楷详填订阅者姓名、地址、邮政编码、订阅内容等（订阅内容可填写在邮汇单附言栏内，请专款专寄）。

弗林克遇难记

电玩大排档

机种 MD	厂商 PSYGNOSIS
类型 ACT	容量 16M

→ 游戏中有时要借助敌人的头作第二次跳跃才能跳上某些高台；有时要推动巨石做垫脚石；有时要游入水中的暗门；有时要借助飞行工具飞上高处。











↑ MD 的画面美丽程度通常都比 SFC 差，但这款游戏是否不同呢。

← 有的走过后要回头看看，会有宝箱从地上冒出来的。

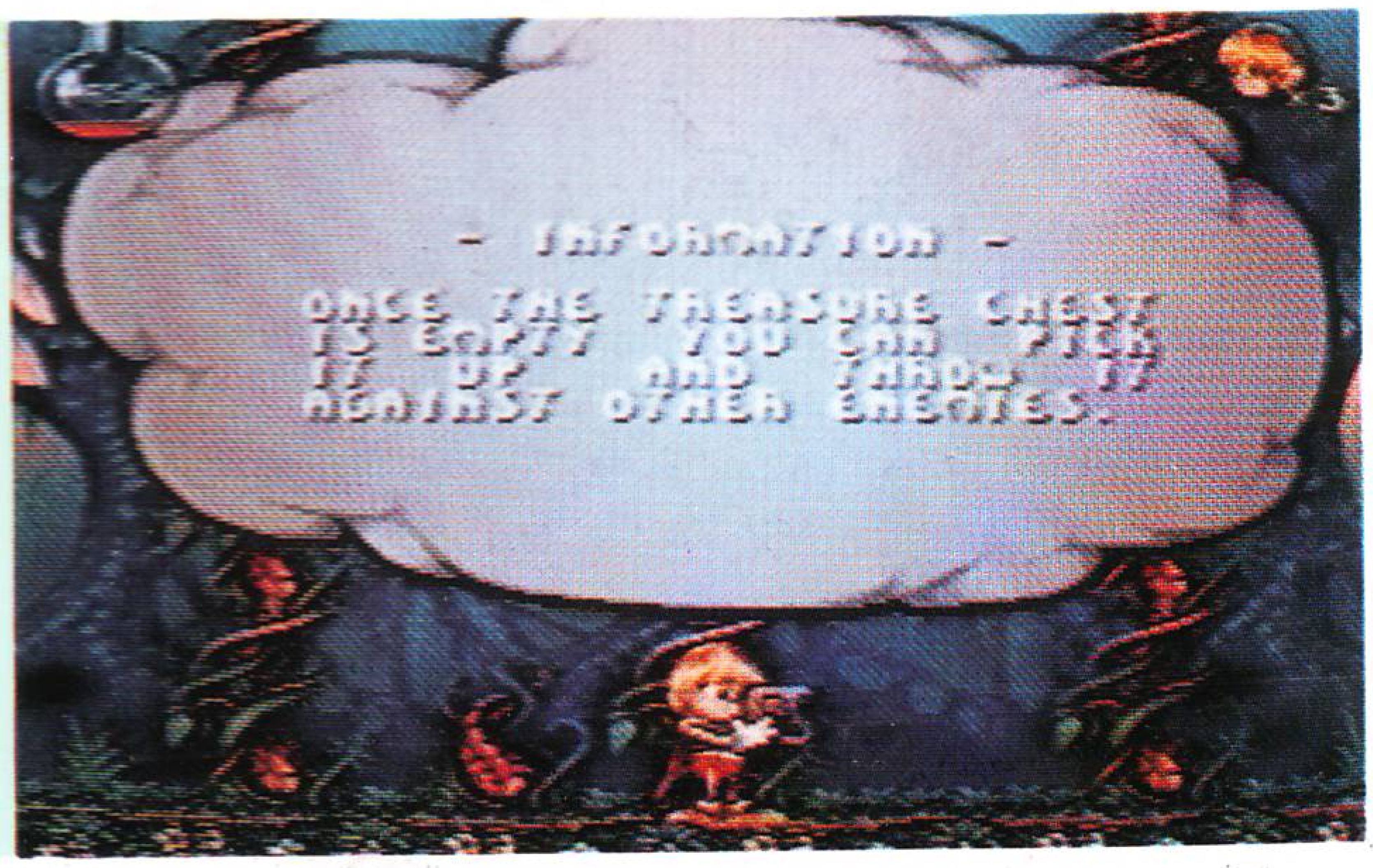
← 有的画面中有三层背景卷轴

主角 FLINK 的家乡被邪恶巫师所占领，守护人民的五大首领被他囚禁在大水晶内，这时只有你——FLINK 才能拯救这片大陆。这个游戏虽然是 ACT 游戏，但游戏中大量融入 RPG 要素，途中有许多隐藏版面及宝物，要想取齐这些宝物可不容易。

→ 游戏途中及每救出一位首领会得到提示，一定要认真阅读，否则无法进行游戏。

↘ 过入这一关的方法，是从提示中得到的，并要施展缩身术才可以进入老苹果树中。

↓ 在游戏中得到魔法卷之后，即可按照上面的方法炼制宝物，可多达十余种。








Virtua Fighter


ILLUSTRATION : KATSUYA TERADA © SEGA 94

真·侍魂

类型 ACT	机种 NEO·GEO
厂商 SNK	容量 202M

企图借助魔界之力，在人间复活的天草四郎时贞，终于被一名叫做霸王丸的剑士击倒了。那之后，一切恢复了平静。

但是没过多久，大批妖怪突然出现在人间，霸王丸、狂死郎等人先后遭魔物袭击，而且本已被打败的地震和不知火·幻庵也又一次出现。

世界上的武士们或为追察魔物来源、或为执行密命再度掀起风暴！又有四位强者投入战团中，其中有来自南美洲的小女孩，替兄长参战的 TAM TAM 的妹妹 CHAM CHAM，有改造自己身体的德意志铁汉兰锡路，还有霸王丸过去的师兄，因走上邪路被逐出门墙的牙神·幻十郎以及霸王丸的师尊花讽院·和狆。

真·侍魂中的人物全都增中了挑衅动作及各种虚虚实实的必杀技，并且每个人在“大怒”时都可以使用隐藏的“武器破坏技”，各方面较之前作都是更胜一筹。而且除了最终的首脑罗将神·MIZUKI 外，还有一位非常强的搞笑派隐藏角色，你能把他找出来吗？



以女性形象登场的妖神，实力在天草四郎之上！



新人物中最帅的角色牙神幻十郎。



王虎的斩肉大包刀竟然变成了这个！



狂死郎的必杀技跳尾狮子，看上去强化了很多。

电玩大排档

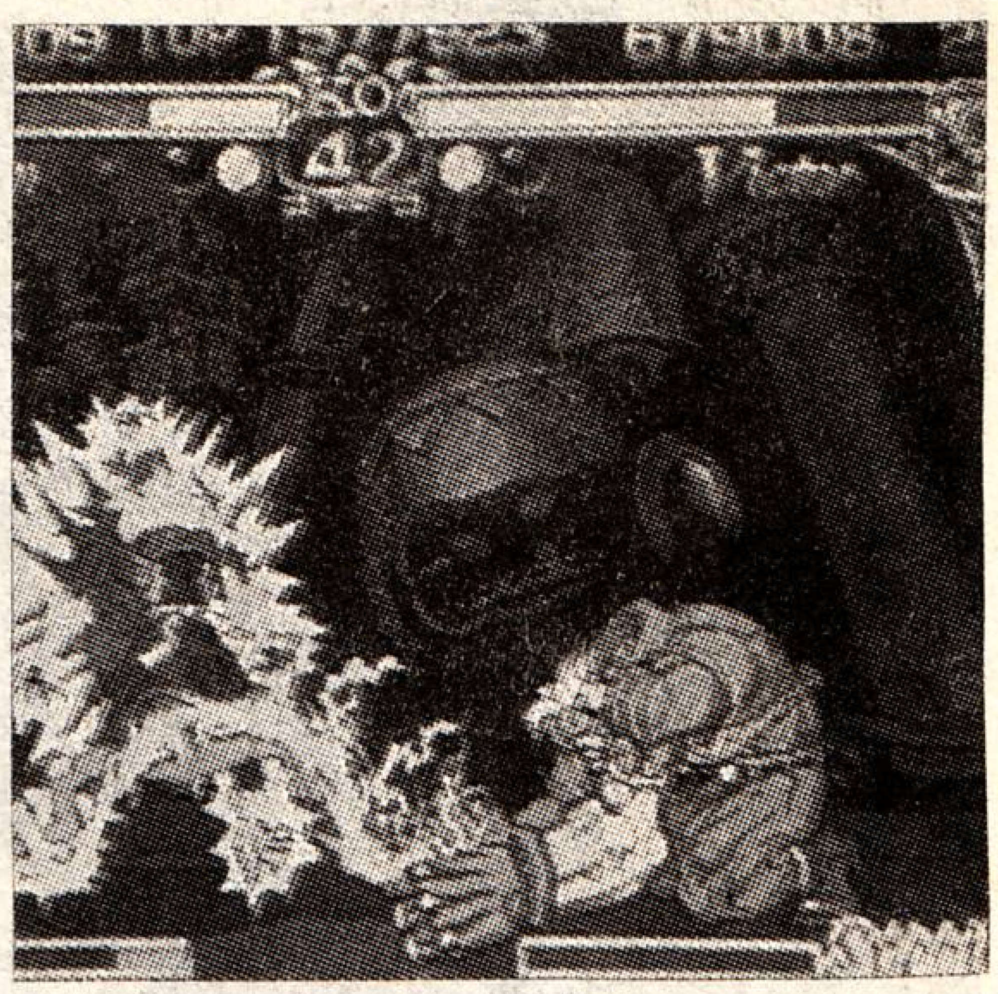


黑子的击放波，斗气人形胸前竟有着北斗七星的伤口。

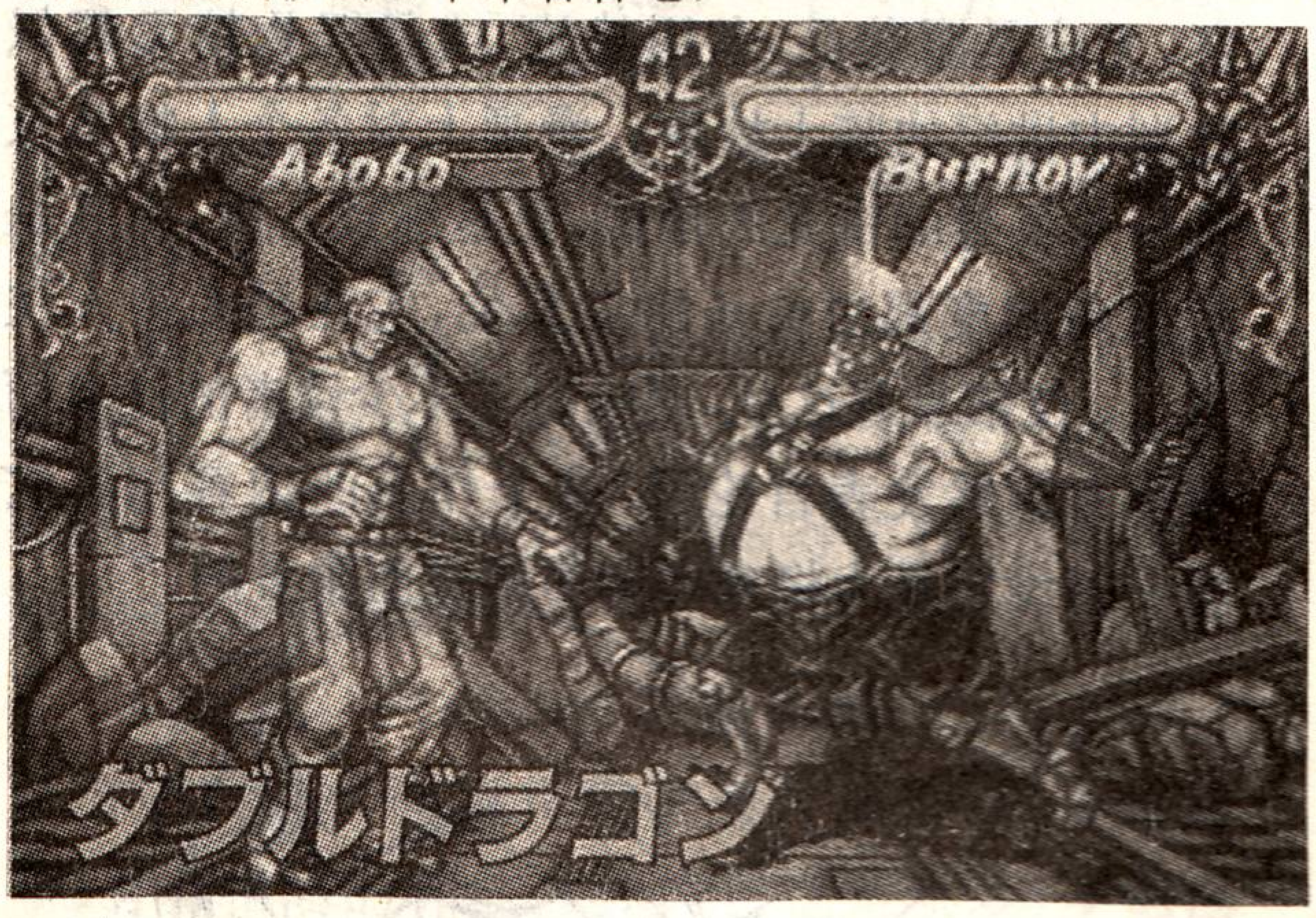


海外采风 NEW GAME'S SHOCK

文/索　冰



提到近期的新软件，似乎较之去年夏天的热潮有所下降，主要可能因为热门作品推出得较少，相对而言出现了淡季，众多32位机也不见太新太火的"黑马"（如SS的VR战士，3DO的街霸ⅡX，NEO的94格斗之王都是人们早有心理准备的东西）。那么这时厂家在干什么呢？让我们的视线移到日本来看看吧！



对战游戏仍然是最受欢迎的一类。在3D格斗类如VR战士、斗神传等大出风头的时候，正统派对战节目仍保持着它们的市场，SNK已经发表了它最新的几款对战节目，像"新·双截龙"（暂名）、"格斗之魂"等，但最为人们关注的还是大名鼎鼎的"饿狼传说3"！266M，真叫人吃惊。"真·侍魂"不久前刚突破200M的大关，居然这么快就出现了如此的高容量，（好像龙虎2代和世界英雄JET也不过178M而已），当然是让人非常期待的。

继侍魂与饿狼2在GB推出Q版后，世界英雄JET居然也要在GAME BOY出现了，仍然是Q版对战，相信质量是不会差的——只要你喜欢Q版。而GAME GEAR就更火爆了，它计划推出侍魂和饿狼SP（是移植版，不是Q版），掌机用户是不用担心没得玩了。

说到对战节目就少不了CAPCOM，它的名作"恶魔战士"广大道友应已不会陌生，现已决定推出PS版。另关于超级SFⅡX在3DO出现后还会给谁做也有许多传闻，目前众多32—BIT主机的命运很大程度上决定于它们的参入厂商和软体数量，而移植那些街机及电脑名作当然也是重要的一环。

PLAY STATION的另一重头戏是ATLUS的"豪血寺一族2"，笔者个人并不很欣赏此节目，因为几个新人物的设定太怪异，而整个节目也过于花俏喧闹，明显给人哗众取宠的感觉。但毕竟是精心制作的节目，总不致招人反感。看来PS以"斗神传"大出风头之后，势头丝毫不减，有希望成为最受欢迎的机种。

SEGA的王牌"VR2"是绝对不能漏掉的，除去八位旧人物，又有两名强者参战！一个是学习螳螂拳的法国年轻人LION，另一位是年逾古稀的醉拳高手"舜"。较之前作，2代的人物轮廓非常柔和极为逼真，而且2P的人物有专用的服装及造型，不再如过去的游戏只是变个颜色。真盼望早日见到此节目在SS上出现。

说来说去，好象讲的全是对战节目，实在也是其他领域没有十分醒目的新作出台。且看下个月吧，届时再会！

海外GAME排行榜（2月8日截止）

名次	名　称	类　型	机　种	厂　商
1	斗神传	ACT	PS	TAKARA
2	超级街霸ⅡX	ACT	3DO	CAPCOM
3	超级大金刚	ACT	SFC	NINTENDO
4	VR战士	ACT	SS	SEGA
5	恐怖惊魂夜	ADV	SFC	CHUN
6	三国志Ⅳ	SLG	SFC	KOEI
7	大贝兽物语	RPG	SFC	HUDSON
8	极上Q版沙罗曼蛇	STG	PS	KONAMI
9	侍魂	ACT	3DO	D.C & SNK
10	电光赛车	RAC	PS	MAMCOT

PS — PLAY STATION　　SS — SEGA SATURN



＜漫画·动画·电子游戏＞四

游戏的逆袭

文/XYM　图/W·D

自《漫画·动画与游戏》连载以来，已经介绍了好几个由漫画为原形而制作的游戏。然而，并非只有漫画、动画的游戏化，那些精采的游戏进行漫画化、动画化也未尝不可。今次，就让我们来看看。

"逆袭"一词即是反击的意思了，但在这儿首先要声明一点，此次我们更强调的是"逆"，而并非"袭"，毕竟、游戏与漫画、动画的关系，从更多方面来说，只是朋友而无敌对的意思。

"勇者屠龙"历来都是漫画、动画与游戏的最热门话题《罗德岛战记》(《RECORD OF LODOSS》)可谓众多题材中的一个典范了。同样是有着漫画、动画及游戏的《罗德岛战记》与其它的题材相比，却存在着一个微妙的差别。



▶男主角便是「白」了

最初的《罗德岛战记》是安田均及水野良的小说与漫画，由角川书店出版。作为"勇者屠龙"类型的故事，《罗德岛战记》采用了典型的欧洲式的设定，无论是服装品，盔甲战袍，或是怪物精灵都似欧洲中世纪的骑士故事。漫画上对各个人物及五条姿采各异的古龙的描绘，更是细致入微，由其是女主角迪度那对长长的尖耳朵，实在是太令人注目了。仅依靠着这些，便吸引了不少读者的注意而制作商忽然发表言论说"这个作品的内容与其它的一些设定是为将来要制作游戏而服务的。"



▲被迪度用这种眼光看，该不会有好事的

鉴于原作不断吸引更多尤其是青年读者，出版商预感到《罗德岛战记》能取得更好的成绩，于是便制作成了动画，而且也下了不少功夫，角色原案由制作过《机动战士GUNDAM—逆袭的夏亚》及《机动警察RATLABOR》的出滞裕，结城信辉担任作画总监督，故事是与众神之战后仅存的五条古龙—魔龙流星、冰龙布拉姆度、邪龙拿斯、水龙艾尔布拉、金龙米茜因受咒语，担负上了守护宝物的任务。白、卡逊、奥鲁逊、阿修拉姆都

期望得到"屠龙者"称号。而想利用宝物统治世界的百古拿也注意到了这一切……《罗德岛战记》最后'以十三话告终，动画制作了六部OVA，


◀于第八卷登场的奥鲁逊，沉默寡言是他的特点

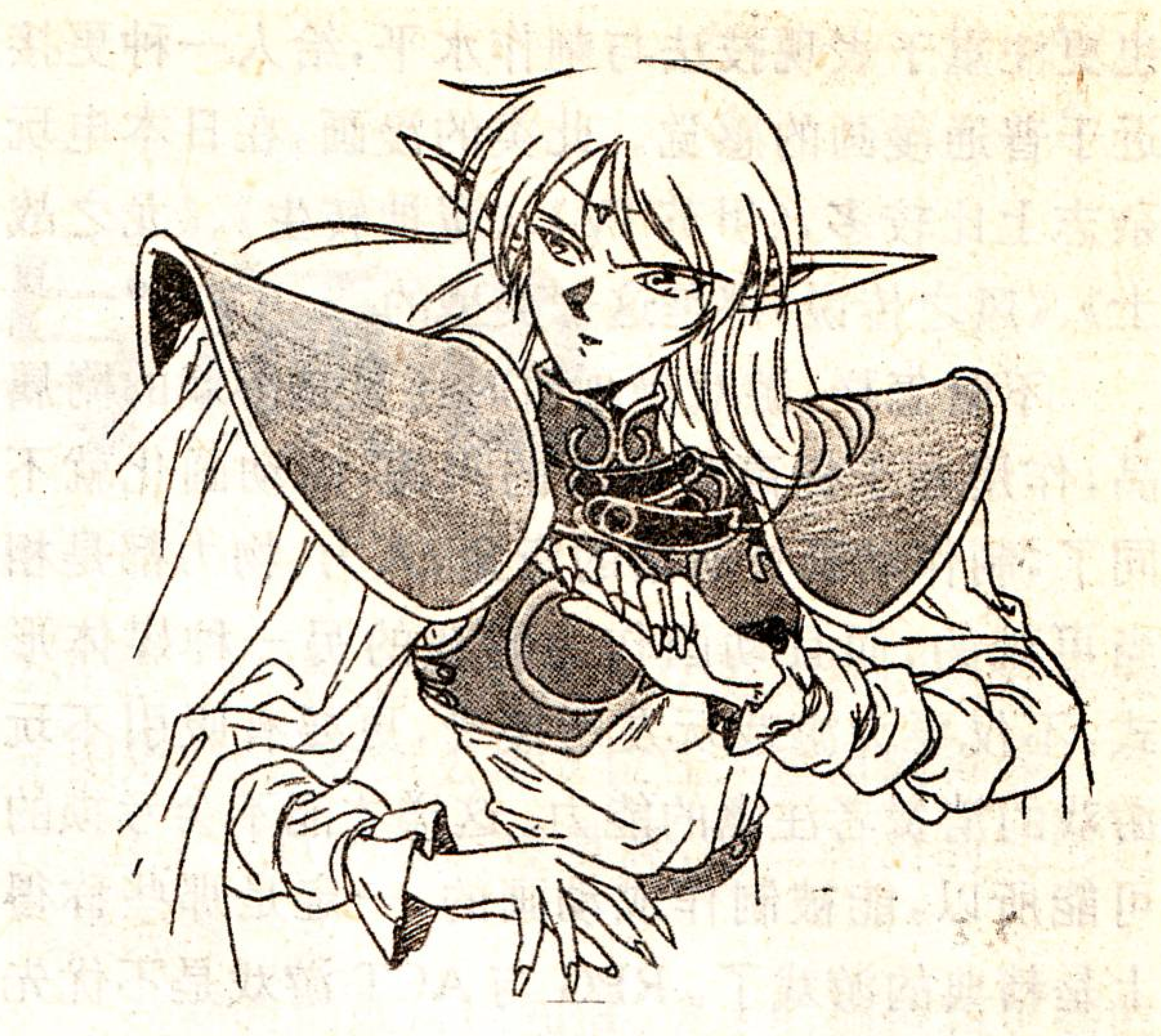
以LD形式发售，从观众反应来看，《罗德岛战记》确是不负众望。

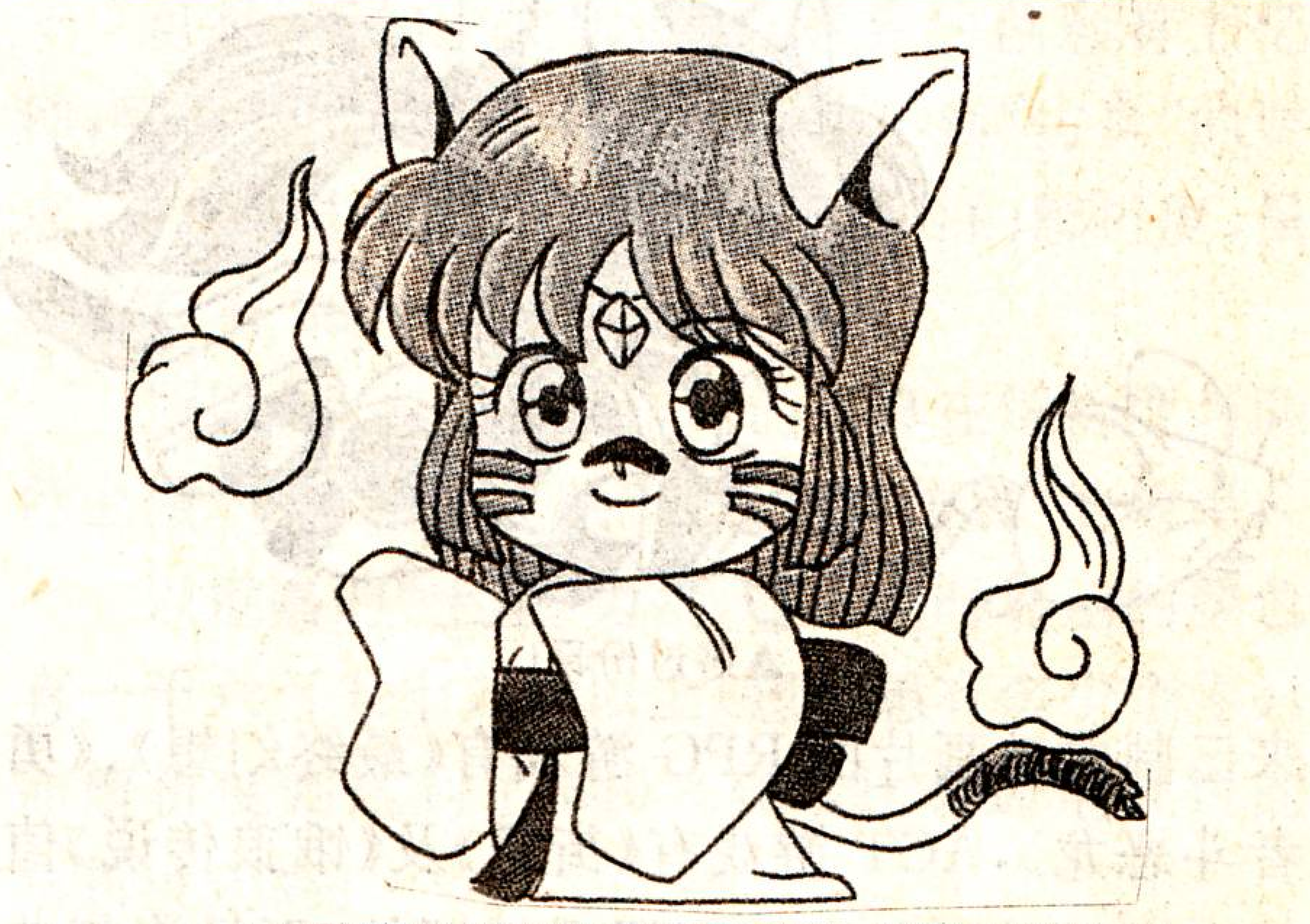
那以后，就象以往出版商预言的那样，《罗德岛战记》被制作成各种GAME SOFT出现在MEGA—CD、PC—E及PC98等机种上(唯独没有SFC的SOFT?)。

MEGA—CD版的《罗德岛战记》于94年5月20日推出，与原作及卡通片第七话《英雄战争》有着相同的标题，同时，它也是众多《罗德岛战记》GAME中最为接近原作与动画的。

凭借着200M左右的容量，《英雄战争》将OVA版动画片中不少精采的场面直接移植到了GAME中。玩友欣赏到的动画便是OVA中原有的画面了，这比起普通的CD GAME动画更为细致、流畅，同时也采取与动画同步录音的技术，使用PAL制主机的玩友也不用担心发生配音与口型不对称的现象。

游戏类型为S·RPG，此次白与迪度所要做的，是从百古拿手中夺回"支配的王锡"及对付火龙的魔龙……几乎与原作及动画完全相一致的内容避免了一般RPG GAME内容上的缤纷零乱，给人的那种一盘散沙的感觉。对于那些对原作及动画感到陌生的玩友来说，更是一举三得了。此外，这个GAME在MD排行榜中也取得优秀的成绩。


▲这是迪度的服饰


▲游戏中途出现的角色利基雅，有猫的特征

《罗德岛战记》可谓是游戏逆袭的一个前兆了。而完全由游戏而产生的漫画、动画，在现在的日本电玩、漫画、动画市场也已很多了。

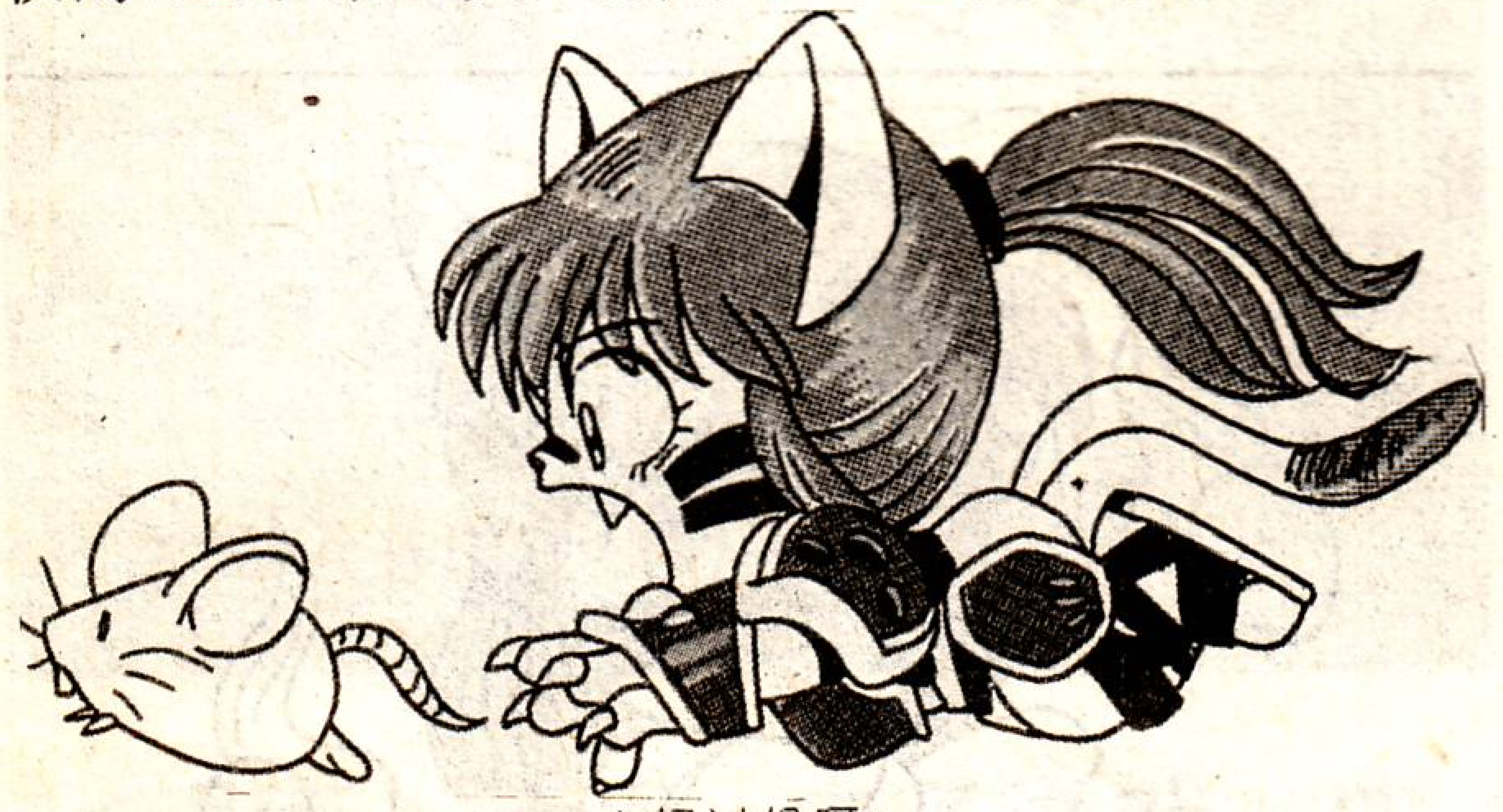
游戏漫画化大致分成了两条途径：

第一类是攻略漫画，《甲龙传说》便是典型的例子了，这个RPG游戏的漫画在国内的一些漫画杂志上已有连载，故事内容是现实世界的三池瞬和中岛三智子在不同次元的异世界——比尔卡斯特的冒险。看过漫画的读者一定注意过在画面上时常出现的HP、攻击力、防御力及各种装备效果的数值。如果是不知道这个RPG游戏的读者一定大惑不解了。这就是完全与游戏对应的攻略漫画了，比起文字型的游戏攻略更是技高一筹了。它不仅使游戏的参考形象而又生活，同时也能体会漫画特有的乐趣。

另一种便是故事漫画了。在游戏内容上做过一步加工安插些能突出主人公个性的题材，同时

也更注重于表现技法与制作水平，给人一种更接近于普通漫画的感觉。此类的漫画，在日本电玩杂志上比较多，《伊苏IV》、《魔神转生》、《龙之战士》、《风之传说》都是这一类型的。

不管怎样，游戏漫画暂时还只是游戏的附属品，作用在于提高游戏者的兴趣，而动画化就不同了，制作动画片所需的资金，人力、物力都是相当可观的，而且动画作为游戏的另一种媒体形式，不仅要为游戏玩友所接受，更要有吸引不玩游戏的消费者注意的能力。这样才能不会亏损的可能所以，能被制作成动画的，一定是那些称得上是精典的游戏了。RPG与ACT游戏是不优先权的，至于桌上类，战棋类，希望实在渺茫。近年



▲好过份呀！

来已制成动画片的RPG游戏有《最终幻想》、《勇者斗恶龙》，ACT游戏有《街霸》及《饿狼传说》值得一提的是近年来一直深受好评的，而且连年获奖的《最终幻想》系列，九四年由NTT制作了动画的第一部《风之章》。于3月21日由VHS及LS同时发售的OVA，予售海报上写着"制作阵容是超一流的"。从这可以看到动画片的精采程度也取决于游戏受欢迎程度。好的游戏制成精采的动画，差劲的游戏不仅没"门"，连"窗"也不会有的。至于美女配野兽的情形，只会在漫画游戏化上出现，如士郎正宗的《苹果核战争》（笔者趁机发泄对游戏的不满）。

目前为止，在日本已有许多的游戏打算出版漫画与制作动画了，可见游戏漫画与游戏动画亦有了相当可观的市场。漫画、动画的游戏化是爱好漫画的游戏迷所希望的，它能使漫画迷对漫画、动画有参与感，而更投入于漫画、动画的内容。游戏的漫画、动画化是爱好电玩的漫画迷所希望的。它能为游戏的进程增添乐趣，让玩友了解游戏主角的性格与特征，对于RPG游戏，更起到了"角色扮演"的作用。然而，游戏的漫画、动画化也是游戏业发展的见证与趋势。当今的游戏业也有雄厚的实力，既然漫画、动画能向游戏、手辨模型等媒体发展而形成立体化效应，那么游戏也应有向多媒体发展的能力。索尼克、马利奥的造型为许多不玩游戏的人所知便是游戏向多媒体发展的证明了。游戏将来会向更多种媒体的方向发展，但漫画、动画化是第一步且是最关键的一步，因为它是更多数的玩友——青少年所乐意接受的。

爱漫画的游戏迷及爱游戏的漫画迷这两者之间的关系应是漫画、动画游戏化与游戏漫画、动画化关系的写照了。而开场时提到的重"逆"而轻"袭"相信读者现在一定真正理会了，不过，笔者却开始糊涂了（执笔时为凌晨三点）望老编不会因此扣我们的稿费。最后，那残存下的几个清醒的脑细胞好不容易迸出一句"最可怜的是漫画与游戏的爱好者，他们的腰包被立体化销售榨得一干二净，笔者就是一例，最快乐的也是漫画与游戏的爱好者，他们的娱乐充实而愉快，例子吗，实在太多了……"（完全迷糊了）

责任编辑：KING

游戏的逆袭　附加资料　（《罗德岛战记》十三话　OVA共6部？）

第1话：《传说之序章》
第2话：《炎的出祭》 —— OVA Vol. Ⅰ

第3话：《黑衣的骑士》
第4话：《灰色魔女》 —— OVA Vol. Ⅱ

第5话：《砂漠之王》
第6话：《暗黑王之剑》 —— OVA Vol. Ⅲ

第7话：《英雄战争》
第8话：《战士之镇魂歌》 —— OVA Vol. Ⅳ

第9话：《支配之王锡》
第10话：《火龙山魔龙》 —— OVA Vol. Ⅴ

第11话：《魔道师野望》
第12话：《决战！暗黑岛》
第13话：《灼热的大地》 —— OVA Vol. Ⅵ

角川书店制作　原案：山满裕　监督：结城信辉

《甲龙传说》参与设计　BANDAI

平野俊弘　森木靖泰　明贵美加　北崎拓（《望乡战士》作者）贝田龙介　菊池通隆

福岛喜晴（《乱马$\frac{1}{2}$的作画监督）　怪物设计：金物昌人

游戏机进化论·第二讲

解析度与颜色

文/叶伟

游戏机的图形显示方法,有点像小孩玩填格子的游戏。电脑先把屏幕划成许多小格子,然后把有的格子涂满颜色,有的则不涂。这样,有颜色的格子和没有颜色的格子,就组成了各式各样的图形。

很显然,一个图形的精致与否,与格子的数量大有关系。电视屏幕的大小总是不变的,那么,划的格子越多,所能作出的图形也就更清晰,更精致。这样,一个屏幕内所划格子的数量就是至关重要的了。我们把这个数量叫做“解析度”。

任天堂8位机的解析度是250×224,也就是说,它把屏幕划成了宽有250个格子、长有224个格子长方形。所有的图形都显示在这总共五万六千个格子中。超级任天堂的解析度是256×240,世嘉16位机是320×224,但是与任天堂8位机所不同的是,16位机是可以选择格子的多少的。比如超任可以在256×224～256×240的范围内选择,MD则可以在320×224～256×224中选择。这样可以根据具体的情况来决定画面的质量。

划完格子后,自然就是按图形填颜色了。虽然说所有的色彩都是由三原色组成,但是,这三种原色的比例稍有变化,色彩就大不相同。自然界的色彩之复杂,不是用几亿几十亿能够数清的,所以,只有越多的颜色,才能调配出越美丽的图像。

任天堂8位机总共可以有52种颜色,不过这52种颜色不能同时显示在同一画面里,在同一画面中能出现的只有52色中的任意8色。我们称之为“同显8色”。MD的颜色总数是512色,同显色数有64种,在92年后升到了128种。显然,MD的色彩要比任天堂丰富的多,这些颜色用来制作动画片已经足够了。

超级任天堂虽然解析度与任天堂8位机差不多,但是它的颜色总数有32768种,可同显256色。这样,它能用比MD更柔和的色彩来表示图形,所以看上去比8位任天堂清晰得多。不过,由于MD的解析度更高,所以画出的图形边框更光滑一些。

这样我们就可以知道,更多的颜色和更高的解析度,是画面质量最重要的两个方面。

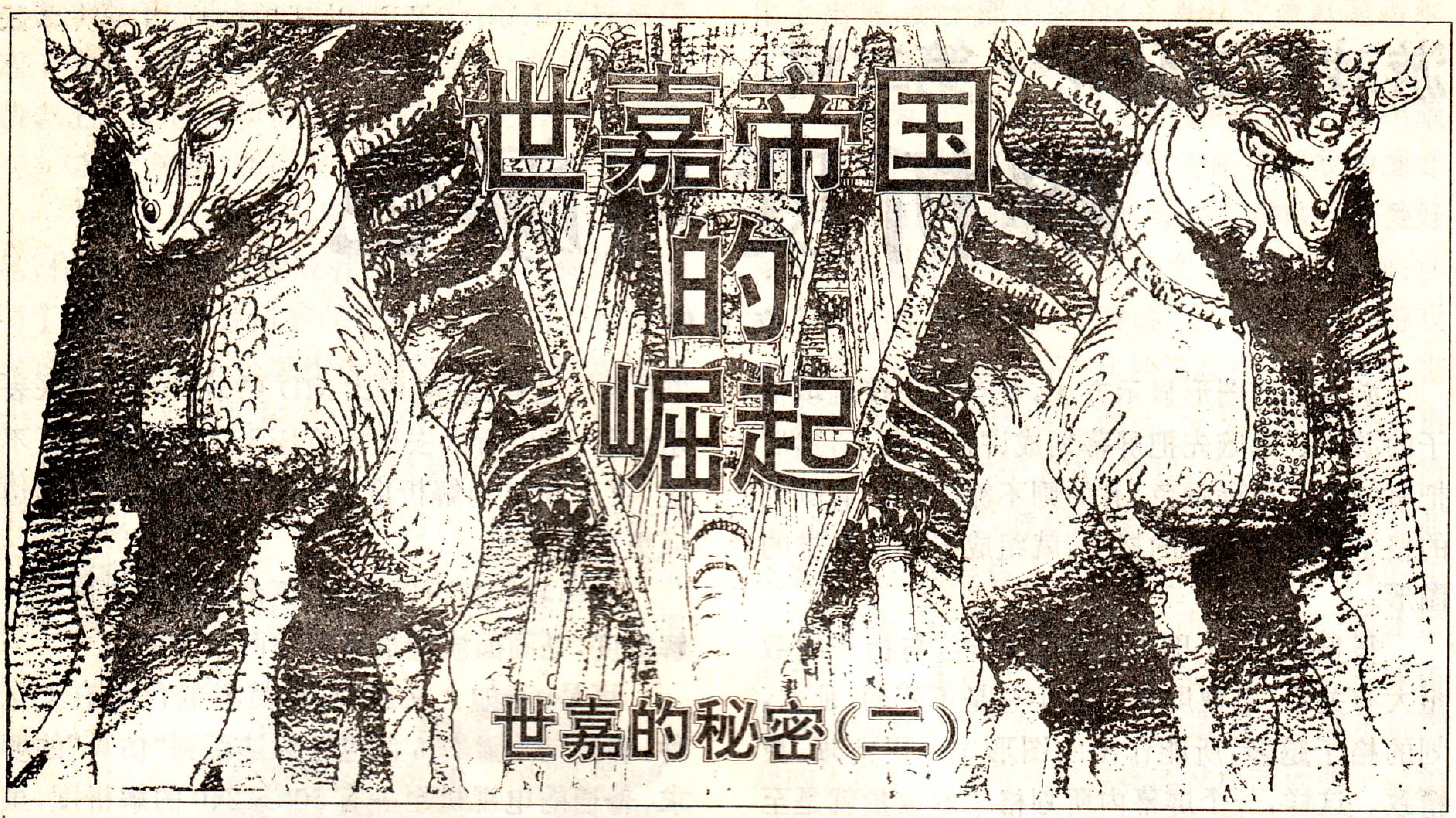
可是,正如上文所说,自然界的色彩有上亿种,哪怕是同显256色也远远达不到“仿真”的要求。普通的电视机至少有500×240的解析度,虽然MD有320×224,但仍差得远。

所以,新一代的制作商们打算在解析度与颜色上做一个“质的飞跃”,以达到“仿真”的效果。

以世嘉的“土星”为例,它可同时显示的颜色有一千六百七十万种以上(想一想有多少个零)!而解析度则达到了640×480,比普通电视机的解析度还高!

同显1670万色是一个什么概念呢?它已经超越了人类肉眼所能辨别的限度。也就是说,用肉眼已完全分辨不出这些色彩同自然色彩的区别。而640×480的解析度,更是远远高于400×240的LD(光盘)的解析度。这两个指标合在一起,便可以制作出最逼真的画面。而且,这画面用肉眼来看是绝对真实的。如果用世嘉公司的原话来说,就算要做“侏罗纪公园”和“星球大战”这样的特技效果,“土星”都绰绰有余。

解析度和色彩数的增加,还带动了“数码图像”的发展。所谓“数码图像”,就是用电脑的这种模拟的显示方式来表现真正的影像。现在,一种叫做“CDV”的小光盘已经诞生,它的体积与一般的CD片一样,可同时播放画面和声音,其效果绝不亚于LD盘,但价格却低得多(LD片的十分之一),且便于携带。鉴于这种技术的美好前景,“土星”等新一代的游戏机也把播放CDV做为其基本机能之一了。



本刊驻日特约记者　常春

各位玩友，又见面了。上一次的“超音鼠窝之旅”感觉怎么样？是不是还有些意犹未尽？不要紧，这次笔者刚刚研制出一台时空穿梭机，有兴趣的玩友可以和笔者一起去看一看超音鼠窝的过去、将来。不过，这台“时空穿梭机”还没有做过任何实验，万一错飞到了遍地恐龙的古生代，可别叫冤喔！好，坐稳了没有？Swith on！

帝国的诞生

Sega 就是 Service Game 的缩写，你知道吗？

1951 年，二个美国人 R·J·里雅和里查德·D·斯求阿特在东京的港区芝公园创立了一个私人公司“里雅和斯求阿特”。公司主要进口一些吃角子机器和音乐盒（一种扔进硬币就能自动演奏的唱机）卖给美军设施。当时日本国内有很多美军基地，所以生意生隆。经过 3 年，公司职员就超过了 100 名，而公司也改名为“Service Game”。进入 60 年代，Service Game 公司开始着力开发制造第一台国产的音乐盒，并取公司名的头字母，命其名为 SeGa1000。结果 SeGa1000 投入市场后，大爆热门，Serice Game 公司也以此巩固了它在这一领域的地位。

话分两路，在 Service Game 公司成立的同一年，也是一个美国人戴彼得·罗曾创立了“罗曾企业”。罗曾企业瞄准了当时对证件用照片急需的时机，投入照相业。凭着快捷、周到、热情的服务，赢得顾客的青睐。不久就急剧发展为拥有全国规模连锁店的大型企业。之后，日本经济逐渐呈现出好转趋向。眼光处处超人一等的罗曾又转而向那时在日本还鲜为人知的业务用游戏业（街机）进军。为了降低成本，他从海外买进二手的游戏。并利用以前做照相业时培养起来的关系网，在全国 200 多家百货店、电影院里开设了游戏角。也由于新鲜、好奇，整天玩客络绎不绝。可罗曾并没有因此心安理得，他眼里还有一根钉子——Service Game 公司。Service Game 公司加入游戏业以来凭着它强大的开发力量，一举超过其余的国内公司，成为罗曾企业唯一的竞争对手。对于罗曾来说，他非常希望能把 Service Game 归入旗下，以弥补自己开发力上的不足。终于，在 1965 年，“罗曾企业”和 Service Game 公司合并，罗曾的野心得以实现。而新公司的名字就是——SEGA ENTERPRISES。

新诞生的 SEGA ENTERPRISES（以下称 SEGA）开始着力于它第一个完全自主开发设计的游戏《PERISCOPE》（潜望镜）。罗曾亲自替游

戏设计造型，《PERISCOPE》不管从外型或内容上都与同时期的其它游戏两样。机身上装有一台潜望镜，通过镜能望见远处有几艘战舰，游戏者选定目标后按一下鱼雷发射钮，则会看到海中有闪光飞向目标。如果命中，战舰就发生爆炸并沉没。这也是世界上第一个 V·R（Virtual Realing）游戏。在 1967 年于英国伦敦举办的展览会上《PERISCOPE》以其单纯性和爽快感获得极大欢迎，随之被推广到全世界。此后 SEGA 更加注重开发，相继推出了《SEGA MISSIE》（世嘉飞弹），《SEGA GRNDPRIX》等众多热门游戏。SEGA 的开发力也由于这一连串的成功变得非常强大。可是人们往往会被胜利冲昏头脑而忽略隐藏在胜利的阴影里的——

数码陷井

Sega 是被太空侵略者打败的，你知道吗？

在《PERISCOPE》登场后的七年里，SEGA 以其卓越的开发力，占领了国内 50%以上的游戏市场，可谓平步青云，一帆风顺。可也就在这时，SEGA 的面前出现一个竞争对手。1972 年 11 月美国的“雅达利”公司推出了世界上第一个“Video Game”，名为《PON》，是一个用光杆来挡光标的简单至及的乒乓游戏。但对当时游戏业界的冲击却非常巨大，以至被称为“数码革命”。《PON》在美国创下纪录后，翌年被输入到日本，不料反响平平。位于业界首位的 SEGA，在“数码革命”的影响下，也很快推出了自己的 Video Game《SEGA》，当时 SEGA 的首脑戴彼得·罗曾因初期创业的成功，变得十分自信。在罗曾看来，这次对 Video Game 的投资不过是例行冒险而已，并不期待有何收获。可他错了，他也没有想到这一念之差令 SEGA 在将来的竞争中一败涂地。

最初的危机到来了。那时，次于 SEGA 名列世界第二的 TAITO 公司，自《PON》登场以来对 Video Game 这个新领域大力投资开发。终于在 1977 年推出了被后世誉为“从根本改变了日本游戏界”的憾世名作《SPACE INVADER》（《太空侵略者》，1985 年被移植到 FC 红白机上）。《SPACE INVADER》在社会上卷起了一股狂热的浪潮，每天有近 5 亿日元的硬币被用于玩这个游戏，而机器也处于在流水线上完成的瞬间即被一抢而空的盛况中。这股热潮涉及面之大足足影响了一代人的生活。现在日本 GAME 界的中流柢柱任天堂、KONAMI 等都是随这一风潮加入 Video Game 市场的。

至此，SEGA 对 Video Game 的研究开发已落后了好几年，完全落在了时代的后面，回天无力，继而让出了世界 TOP 的宝座。祸不单行，在美国股票上市的 SEGA 不久被“加卢佛 & 维思坦”电影公司收购，日本国内的 SEGA 变成了 SEGA 日本支柱。罗曾经历了 INVADER 风暴后，不堪苦劳，提出了“想放手让值得信赖的日本人管日本的事”的想法。而站起来应征这个愿望的就是中山隼雄。**（待续）**



久闻其名，未见其人，这就▶是叱咤电玩业的风云人物，世嘉老板中山隼雄先生。

GAME BAR

这期 GAME BAR 登载几个贵族游戏。游戏本身并不贵族，而是游戏机为贵族游戏机。尤其在中国，"土星""3DO"岂一般玩友可以企望，不过读一读玩过贵族游戏机的游戏贵族的感想，也许不一定会大呼"葡萄是酸的"。

	 究极神拳Ⅱ（真人快打）（MD）出品公司 ACLAIN/MIDWAY	 STAR FOX（SFC）出品公司 NINTENDO
主持人 叶伟	比前作大有改进的节目，人物造型十分细腻逼真，照像版感觉很好，背景卷轴亦相当出色，人物动作新增不少。更为丰富多采，各种独门暗器的应用令人倍感新奇，强化了本游戏系列血腥残酷的特点。每位角色都有二种以上的杀人绝技，此外还有"友谊致礼""还童术"等怪趣招数。	这是任天堂公司较著名的3D射击游戏，战机与背景是多面体，在运动中展示其 VR 变化，由于内置 DSP，速度令人满意，临场感也不错，虽无法与街机的《星际之剑》等作相比，亦别具特色，然而多面体构成过于简单，敌方形象亦相当粗糙。
主持人 张弦	残酷、恐怖是本游戏的最大特色。其花样百出的杀人动作血腥之极，令人毛骨悚然，格斗环境亦是森冷诡异、充满神秘恐怖气氛，该游戏是动作游戏中感官刺激最强烈的一部，探索杀人术是本节目最大魅力所在，只是必杀技指令输入过于繁琐复杂，倘不公开所有秘技，玩者根本无从得知杀人术的用法。	图形构成简单确是令人遗憾，但同时保持了一定的速度感与游戏性，仍是明智选择，利用 SFC 设施放大机能，制作 3D 画面本不是难事，但现在效果仅是尚可，色彩确实十分丰富柔和。但同时也造成了主体与背景没有明确界限，令人有一堆混杂的感觉，不过在 SFC 硬卡上达到此效果，应说已有相当水准。
 无类	本 GAME 是毁誉参半的大作，有着扫描映像及各种血腥场面做噱头把恐怖气氛烘托得十足，感觉上相对前作也更为流畅，但美版游戏终究无法摆脱其局限性，即太注意外在而忽略玩家最根本的需求，那些怪异的操作键钮和匪夷所思的必杀技指令实在难以令人接受。另外，真人映像的游戏迄今始终有动作生硬的弊病，本作即是明证。	虽是较早期的节目，但在今天看来仍是非常出众的，并且 STAR FOX 可以说是开创了3D节目的一个新时代。卡带搭载的 FX 晶片功不可没，除了超任在此后推出的 FX 赛车等屈指可数的几个节目，至今也没有多少软件能与之相比。更优秀的是游戏中充分表现出机群作战互相配合的必要性，救援僚机的紧张感……且有三种难度的路线可选择，只不过均较容易，不够刺激。





飚车王
（3DO）

出品公司 EIECTRONIC ARTS

作为 3DO 这样一个 32 位机上的游戏《飚车王》的包装十分漂亮，片头，片尾与游戏中穿插大量电子画面，内容生动幽默，画面清晰逼真，动作十分流畅，极少有类似“慢动作效应”的僵硬画面，游戏本身是摩托大赛，背景画面仿真的卷轴令人感觉上线，刺激感与速度感亦为少，但进入游戏模式的过程相当慢，令人不胜厌烦。

《飚车王》是 ELEC TRON-IC ARTS 公司的名作，向来以暴力、刺激而达到逼真的流氓飞车党的体验，此次的 3DO 版本，利用其制作清晰的电子画面和 3D 场面的优秀，使其包装得十分漂这，但就游戏性而言，并未超过 MD 版的同名作品，其暴力程度也减少许多，此外调盘慢，输入反应慢，体现了 3DO 机能上的弊端。

E·A 的节目在质量上自然无可挑剔，但既然是 32 位机上推出的版本就该说做到这种程序只属寻常，其实总有感觉现在的各大厂商还不懂得怎样发挥 32 位机的潜力而只在片头，拟音等方面大作文章（体现在多数次世元主机的软体上）或云大家还不懂得怎样做合格的 32 位 GAME。再有就是 CD 普遍的悲哀：读盘的等待时间真让人受不了！



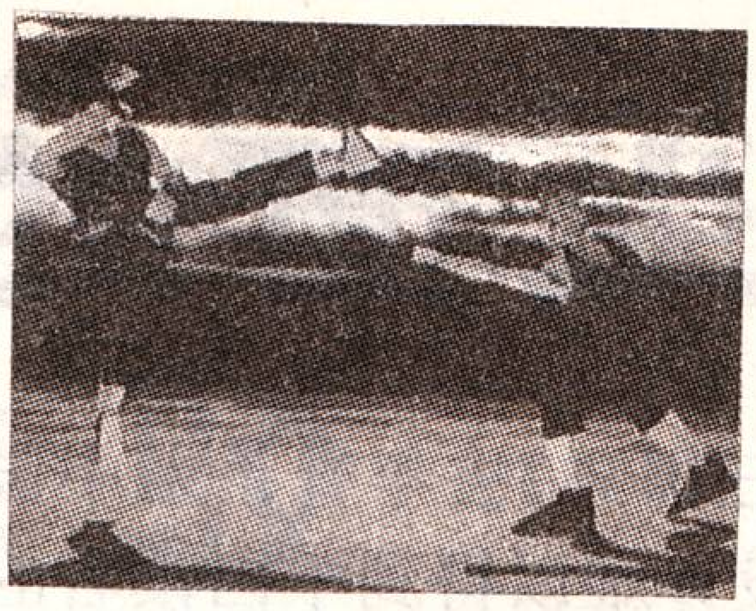
疯狗Ⅱ
（失落的金子）
3DO

出品公司美国镭射游戏

“疯狗”是个著名的影碟射击游戏，用光电枪向屏幕上的真人扮演的匪徒射击。充满逼真感和刺激性。这次的 3DO 游戏与个人电脑 PC 版一样，但图像清晰细腻许多。采用 CDV 技术，近似于影碟的效果，包装得十分漂亮，但游戏性太差，令人难有兴致玩下去。

游戏的过程如放电影一般，故事情节十分吸引人，几位主角演员的气质不俗，只是游戏对玩者的要求过于苟刻，不背版子就无法深入地玩下去，如果用光电枪效果将会好些，现在使用光标，使得游戏几乎无趣味性可言，该游戏体现了 3DO 游戏的特点：包装十分精美，游戏性却十分缺乏。

从个人电脑移植而来，同样是 32 位，专用的游戏机自然比电脑强出许多，不过本游戏最大的缺陷体现在设计方面很多地方不是靠反应而靠死记程序才能通过，因此无论如何漂亮也算不得上乘之作了。同样的问题出现在《越空狂龙》等很多作品中，可说是美版游戏及美国制作商的一大缺点吧！



VR 战士
SEGA SATURN

出品公司 SEGA

《VR 战士》街机版是目前最走红的对战游戏，这张 CD 片移植版，具有很高的移植度，人物造型、动感、技术感觉都与街机版极近似，场景的三维空间变化，镜头的推拉摇移都有相当水准，色彩柔和度高，音乐及音响效果极佳。最值得一提的是：调盘速度很快，完全没有以往某些 CD 节目令人长久等待的感觉。

这是随着“土星”同机发售的软件，亦是 SEGA 公司近年来的代表作。总体效果不错，但略逊于期待值，与街机版相比，速度稍慢，场景移动切换略有生硬，构成人体的块面相应较少，使得人物形象略粗糙。但游戏性却完好的保持下来，是“土星”用戶值得收藏的一部经典之作。

具有历史意义，开创一个新时代的对战节目，虽然现在的此类格斗游戏已经多了起来，暴露出“VR”种种不够完善之处，但它仍不失为一部经典的超级巨作，遗憾之处是人语较少，显得打斗比较单调。还有就是在 SS 上推出的版本，与街机版一样难度太低，对于行家来说除了对战似乎不容易得到太多乐趣。



GAME BAR

三国纵横谈·九

文/王歆

别开生面的横山光辉Ⅱ

横山光辉的漫画《三国志》去年曾杀入中国市场，但因其人物形象设计难以得到中国读者的认同（鲤须高翘的周瑜，面有可怕伤疤的张飞等等），影响并不很大。不过依此形象制作的两版SLG，倒确有其可玩可爱之处。

Ⅰ代老矣，生硬地把十二个月划分为军略月和政略月更难以让人接受，随后推出的Ⅱ代才真正可称为妙品。音乐的雄浑有力，图像的精美，缩放功能的较好体现都不说了，就其总体构思，也颇给人耳目一新的感觉。

譬如阁下扮演雄踞中原，欲西并董、北吞袁的曹操，上来时当然无一例外的要先治理内政（三国SLG大多如此，似乎在起始年代之前，谁都没想过国富才能兵强），切记要找内政力高的人物去开发。如派夏侯渊执行农业指令，花费大量金钱不说，整个一个棒槌；如曹操亲自去干，七八块钱即可提升收成值近十点；要是派了郭嘉，每次一块钱，都会取得你意想不到的效果——智将内政力的作用，本游戏反映得最为突出。另外，不论开发还是赏赐，在决定金米时，你都可以选择委任一项，机器将给出一个预算值，可以花最少的钱，得到最好的成效——这样一来，等于给游戏者配备了一名“财政大臣”。

富国即可强兵，然后要开始出征了。任何军队一出城，都将在全国地图上占有一个小方块，缓慢地向目的地移动。这给了你算准距离，半路拦击，御敌于国门之外的机会。

扫清了野外之敌，该进攻敌城了。攻城战颇似光荣《三国志Ⅳ》，不过光荣版是爬城和冲撞城门，横山光辉Ⅱ在未制成攻城器械前，只能猛撞城墙，只要把城防度攻击为0，就能杀入城中。不过本版一大特色，在于夜间双方必须扎营休战，而攻城时可趁机派出间谍潜入城中，第二天作内应打开城门（笔者曾让曹操和郭嘉施用此计，曹操三回里能成功一回，郭嘉则几乎百不失一）。野外或城内巷战时又可夜袭，倘若敌人不加防备，可以一比一百的比例重创彼军。可见制作者对战役层次还是下了相当大功夫的。不过本版对地形的要求几近于零，而且敌军很少主动对你发动攻势，好象个个都琢磨着打持久战，却未免使玩者大感遗憾。

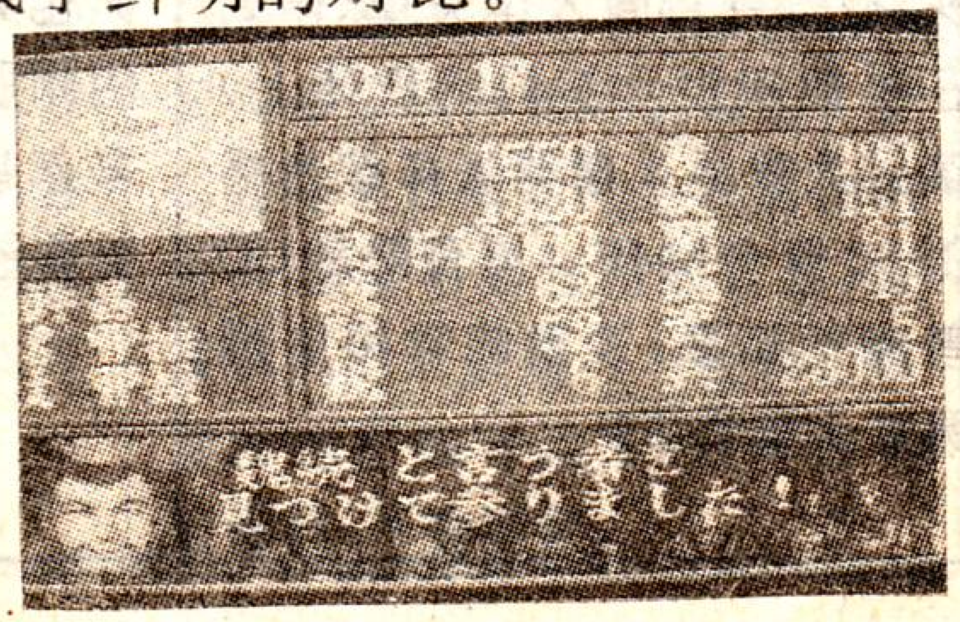
两军交战，切入3D战斗画面，双方马步弓共分为六军，包括将领在内，皆可输入集中或分散攻击等指令。一般应先把卫护于前的两支部队干掉，然后直迫敌将（敌军也可能补位），只要斩将即可全胜。将领除和兵士一样的攻击和防御指令外，还有单挑和一喝。单挑设计得次了些，虽然图像比较美观，但完全是《中原的霸者》翻版；一喝却独具特色，敌军杀至面前，将领一声怒吼，敌军未敢攻击即自行退回——人人雄踞当阳长坂桥！

战斗中如俘获敌军将领，即可下狱囚禁。以后你可不断给予赏赐，减低其对故主的忠诚度；当忠诚度降到三十左右时，他即会提出为你效命，再赏几次，就可以委以重任了。可是要当心，囚禁期间他也可能逃跑（倒霉，无法改善监狱设施，逃跑是随机的），笔者就曾擒过关、张，结果花半年时间收了云长，翼德却脱狱成功，从次再无下落。

本版游戏确实别具特色，可以上手一玩。不过敌方总采取守势，几乎从不进攻（哪怕你已杀入城中），就算进攻也战术拙劣，却实在使人有寂寞高手之叹。笔者玩过的各版三国SLG中，以智冠的《三国演义》加强版为最可怕，高难度级时，机器控制各诸侯的战术全都一塌糊涂，但攻伐激烈，厮杀骁勇，却着实使人目瞪口呆。尤其难度二十，第三时期扮演刘备，还没等轮到你发指令呢，人就把你给灭了——一疯狂一恃重，和横山光辉Ⅱ各走极端，形成了鲜明的对比。







“电脑游戏等于最高境界”之辩驳

特约撰稿人/张弦、叶伟

随着世界科学技术的突飞猛进，个人电脑开始步入家庭。于是“电脑游戏”的玩家也渐成气候，可以“族”相称了。近来，此族中人才开始流行一种“说法”，认为“电脑游戏”是游戏的“最高境界”，“游戏机游戏”则是小儿科的把戏，只配为之提鞋。至于说到内中理由，无论是半通还是不通的“族民”们都能从硬件机能、处理速度、画面解析度等几方面侃侃而谈，说得云山雾罩，直至让你弄的一头雾水了事。当然，最多的还是大谈直觉感受，例如高清晰度的扫描画面、高保真的立体声音响、逼真的人声、大容量的RPG……等等。这其中颇有一些玩家，本来一直生活在“马利采蘑菇”、“飞机打蜜蜂”的8位机世界里，乍一见到与影碟极为相近的实写画面，免不得要如发现新大陆一般，大呼小叫起来，于是便对电脑游戏推崇备至。

“电脑游戏”真是游戏的最高境界吗？好象未必，世嘉公司的游戏机照样卖得极好，任天堂也不象马上就要倒闭的样子。看来，不是有一大部分人“愚昧不化”，就是有某些人自视过高了。这倒颇有可作文章之处。

认真来看，首先我们应当把“电脑”同“电脑游戏”区分开来。电脑有高性能，并不能代表电脑游戏的优越，因为电脑的主要功能并不是游戏，电脑游戏不过是利用电脑某些机能的消闲品罢了。打个粗鄙一些的比方，电视机除了接收电视信号外，还能接收到广播信号，如果一定要用电视机来收听广播也未尝不可，不过正常人一般都使用收音机来实现这一功能。电视机自然是一种高性能的电器，然而说到收听广播，好象还是收音机好得多。

在很久很久以前，电子游戏尚无“电脑游戏”和“游戏机游戏”之分。最早的电子游戏诞生在某个电脑软件开发者的主机上，那时只是一个纯粹的消遣小品。到了后来，由于一个美国佬石破天惊的奇想，电子游戏从电脑上独立了出去。于是，一种经过扩充、改装的，专门用于游戏的电脑出现了，这就是世界上第一台电子游戏机。从此，电脑把游戏功能全权交由游戏机处理，而自己则仍然投身于科技开发、文字处理等非娱乐性工作之中。

随着游戏业的独立和发展，游戏机出现了许多与电脑不同的特点。比如，游戏机有专用图形处理器PPU，这使得处理动感画面的能力大大增强，动态画面变得更为流畅，生动。而个人电脑并不是专为电子游戏而设计的，没有PPU，游戏软件主要靠大容量预先制作，不能较好地处理动态画面和随机变化画面。《街头霸王》(STREET FIGHTER)的个人电脑版完全无法同MD版、SFC版的同名作品相比，即使新近被捧为“优秀动作版，完全移植作品”的《究极神拳》(MORTAL COMBAT)，电脑版人物的动感和质感仍不尽如人意。个人电脑即便用上了CD—ROM，仍没有一部稍具水准的动作游戏。从原则上来讲，电脑可以用超长软件、先进的周边设备和大容量内存来掩盖没有PPU的不足，不过这笔费用在国内是很少有玩家负担的起的(公款消费除外)。目前的电脑之中，有令人感觉刺激、兴奋、富有激烈“动感”和“限制级游戏”，却没有令人感觉刺激、兴奋、富有激烈动感的动作游戏。而这种动作游戏，恰恰是MD、土星乃至街机等游戏机所擅长的。单凭这一点，游戏机游戏就有电脑游戏无法取代的魅力。

其次让我们来看看操作性和实际效果。游戏机对专用手柄的反映是极为敏捷的，而使用键盘、鼠标的电脑，操作感便差了许多。哪怕是花大价钱买了操作杆，手感依旧很差。因为电脑只有对键盘的反应才是最快的，使用鼠标和操作杆肯定要“慢一拍”，绝对没有游戏机那样好的操作性。这一点，哪怕是8位的任天堂也要比任何一台电脑强。

电脑游戏中的扫描画面是令许多初涉此道、未知深浅者入迷的：栩栩如生的形象，活动的真实画面，宛如电影般逼真。不过有句俗话，叫做“外行看热闹，内行看门道”，制作电脑画面其实是再容易不过的了，只须有足够的内存，利用“VIDEO BLASTER”之类的设备或扫描仪，就可以不费吹灰之力地把现成的录像、电影、画报等等装入电脑。再加上VGA、SVGA彩显，确实可以达到颇为诱人的效果。然而这东西有个极大的缺点，就是不能根据实际情况作具体的即时变化，充其量只是设定二三种可能情况，选择播放这一段录象或那一段效果而已，这其实是游戏的大忌。因为电子游戏最重要的游戏性正体现在瞬息万变的局面上，任何事先作好的死板模式都将使游戏索然无味。真正的玩家，通常是不屑于这种扫描版的

小把戏的，他们所欣赏的，是象《VR 战士》(VIRTUA FIGHTER)那样即时处理多面体的 CG 画面，虽然人物看上去的造型并不好，但动感场面却是震撼人心的。(顺便说一句，电脑中的那个“VR 战士”，所有数据都是事先算好的，而并非“即时处理”，所以容量巨大，没有 8M 内存不行，这正说明电脑短于画面的处理)。

玩电脑游戏的代价是巨大的，要有出色的音效，必须附加 SOUND BLASTER 之类配件；要玩较好的节目，一定要有 CD—ROM；要具有不算太慢的速度，非用 486/33 以上的底板不可。此外一系列的附件也是少不了的。目前，486DX40、32 层波音合成 WAVE 音响系统、倍速 CD—ROM、4M 内存这样的配备，大概可算发烧级的组合了吧？然而这样的效果，不过与松下公司 32 位游戏机 3DO 的水平相差无几，以上配备就算买杂牌兼容机，至少也要 15000 元人民币，可是 3DO 只须四千多元！3DO 中有不少游戏移植于电脑，但实际效果却好得多。这是因为倍速 CD—ROM 标准输出状态下的解析度为 320 线，在专用的 VGA、SVGA 显示器上画面过于清晰，“纤毫毕现”，效果反而不如用彩电的游戏机。如果买电脑只是玩游戏，同样花四千多元购置电脑，最多只能买一台 386 的单机，用这种机器玩游戏，不要说 3DO，就是连 MD 都比不上。

从理论上讲，若使用 586 主机、8M 内存、4 倍速 CD—ROM、16M 真彩卡、WAVE 合成器，这套电脑系统还是能达到 SEGA“土星”的水平的，然而“土星”的售价仅合人民币 4000 多元！用这样豪华的电脑系统来玩游戏，不单是一种浪费，更是对电脑的糟蹋。且不论“土星”本身便能建立起个人电脑系统并入网，单就其最高处理速度为 486/50 的两倍而言，已经比购买任何电脑系统都要合算的多。

个人电脑的特性决定了其游戏模式的单一性。由于没有 PPU，加上绝大多数用户并不可能去购买各种高级配置，所以电脑游戏只有利用大容量这个特点，制作主要处理文字、数据的 RPG 和 SLG。电脑游戏的可取之处，也在于这两类游戏上。无论如何，电脑的 RPG 是很有特色的，这一点连拥有最多 RPG 的超级任天堂也无法相比。由于容量大，电脑可以制作出情节非常复杂、流程十分漫长的故事，比如电脑版的《龙骑士》有 200M(相当于家用游戏机的 1600M)，这是无法用卡带的形式制作在游戏机上的(成本太高)，所以超任的同类游戏确实难以望其项背，这确是事实。另外，电脑有港台的普及程度和大容量的便利，使得许多 RPG 以中文的形式出现，这也是电脑游戏吸引了一大批国内玩家的主要原因。RPG、SLG 游戏不用对画面作即时处理，避免了电脑的短处，发挥了电脑的长处，扫描版画面，看第一眼确实容易使人产生好感，因此而成为电脑游戏的代表模式，也是必然的。

但是游戏并无高低贵贱之分，玩 RPG 的朋友并不比玩 ACT 的高明。现有的 RPG 已经形成了共同的模式，无外乎找人、寻宝、作战、升段等步骤，除了情节不同，其他毫无新意。只要有足够的耐性，任何人都可以完成，几乎谈不上动脑思索。举例而言，现在有许多对日文一窍不通的玩家都能把日文 RPG 玩得津津有味，其主要的原因就是有耐心。况且许多 RPG 故事偏于低幼化，对于有一定社会经历的成人并不适合。没有令人感动的故事，便没有参与故事的激情，这样的 RPG 也就没有了生命。而且，RPG 游戏的可重复性非常差，完成一个 RPG 后，所有的情节都知道了，所有的动画都看过了，悬念再也不成悬念，游戏的故事也就没有了吸引力，几乎没有人会再去玩它。而且随着新一代游戏机的出现，游戏机开始使用大容量的 CD 为媒介，复杂情节的 RPG 不再是电脑的专利了。只要软件商愿意，在游戏机上完全可以玩到比电脑更好的 RPG，电脑游戏的优势将难以为继。

也许电脑软件制作商们也认识到了电脑游戏的缺点，觉得单凭 RPG、SLG 很难再吸引玩家，于是便制作了有大量色情内容的“限制级游戏”，甚至出现了专门为色情软件玩家制作的电脑(如 NEC 的 PC98 系列)。说句实话，目前国内大概还没有哪一位个人电脑游戏玩家敢说自己从未玩过(或是看过)色情游戏罢？事实上，确有不少人正是被这种软件所诱惑，继而迷恋上电脑的，有一些人对“限制级游戏”的追求已经到了病态的程度。无论成人软件是否真有存在的必要，靠“枕头攻势”总非妙事。

综上而论可见，游戏并非普通电脑的长项，就算在如今这个时代，游戏也只是多媒体电脑的一部分而非全部。电脑确实是一样好东西，但不能物尽其用又有何意义呢？在如今的中国大陆，电脑联网尚是一个遥远的梦，普通家庭几乎没有使用电脑的必要条件，买来之后沦为游戏设备是必然的。笔者实在不知道那些津津乐道于电脑游戏的朋友，自己到底能做出几个(哪怕是一个)象样的软件来？不过瞧他们整天痴迷在别人产品中的样子，恐怕是不会再有兴趣让电脑做自己该做的事了。

新游戏夜话

文/软体动物

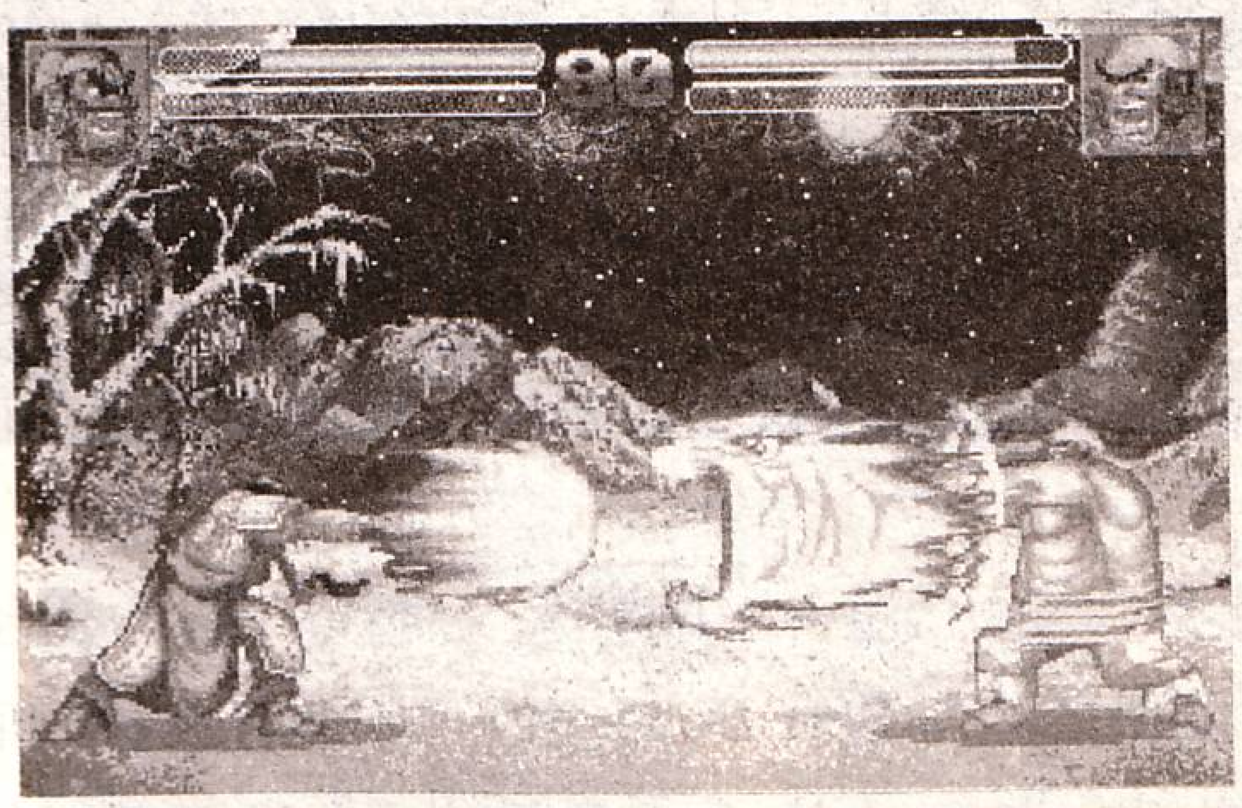
’95PC—GAME亦喜亦忧

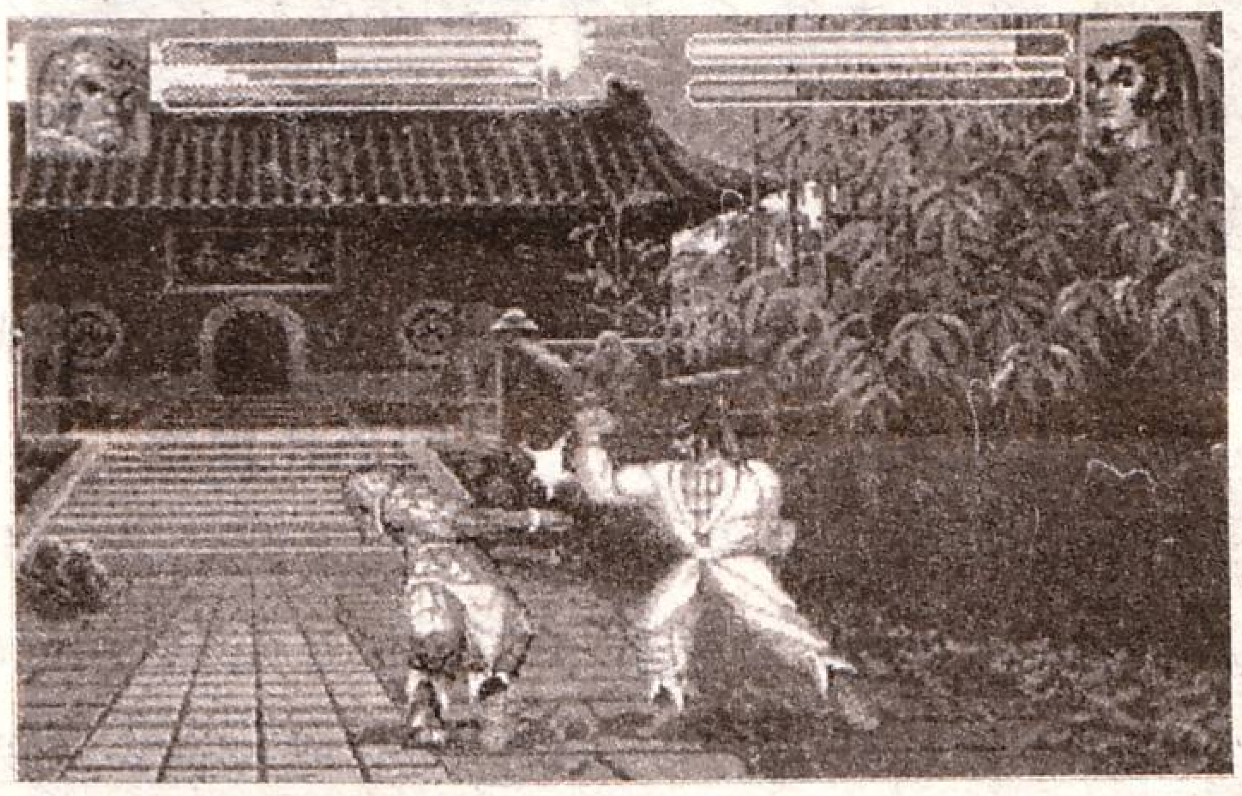
“什么,《凯兰迪亚3代》出版了!哈……”!一阵狂笑,“只出光碟版,哇—”(一口鲜血)。以上是笔者在翻阅95年1、2月的台湾软体杂志时的一个小片断。据笔者家人说,笔者在看完那近十本书的时间里,至少重复了三十遍那个小片断,真是惨啊!(以上全是玩笑)。

的确,95年初PC—GAME的许多新消息是令人兴奋的,但也有一大部分令人遗憾。真是几家欢喜几家愁。

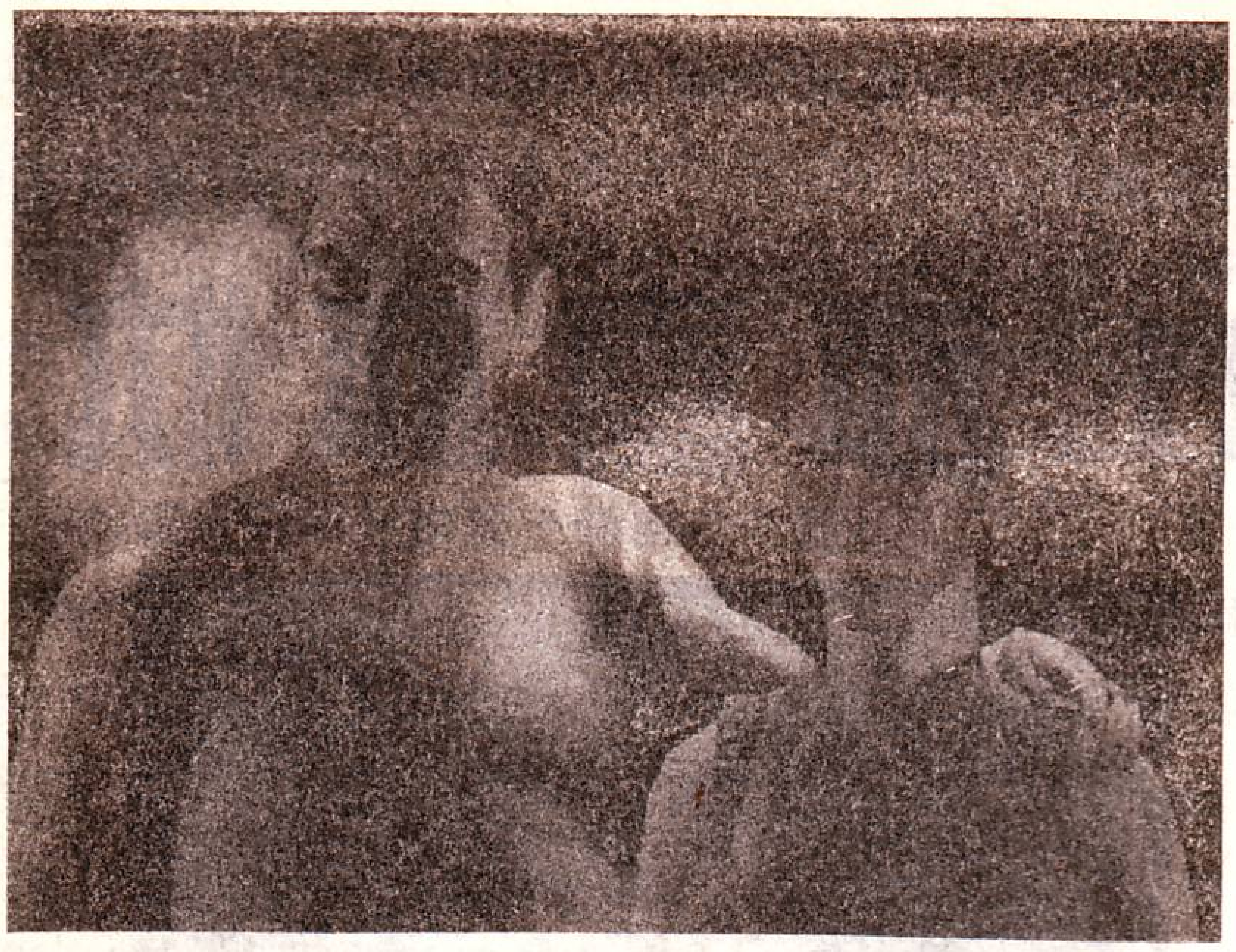
瞎兴奋

台湾近期制作的GAME还是令人很兴奋的,先从RPG类说起。本人曾经为介绍《轩辕剑Ⅱ》写了一篇文章,反映据说还不错,说明该游戏很受欢迎。告诉《轩》迷们一个好消息,大宇资讯的《轩辕剑外传一枫之舞》就快出炉了。《轩外》的舞台由上古代移到了战国时代,故事大概还是以消灭妖道为主。但游戏中出现了鲁班,孙膑,庞涓等大家所熟悉的人物,而且主角中加入了一位机关人(即鲁班发明的机械人)。相信《轩外》一定会让玩家兴奋的。《魔法师宝典》是另一个令人心跳(是心脏病发作)的RPG,故事改自莎士比亚的名作,在此不多介绍(其实是不知道),游戏乍看很象创世纪七代,不论是视角,操控界面,物品栏,状态栏还是NPC的行动,这对想玩创世纪又碍于英文不过关的朋友来说,无疑是一个福音。整个游戏的地图由二千个电脑屏幕组成,啊……(一声惨叫)。在该游戏中,一进入迷宫,就变成了《DOOM》一样的3D画面,并且有自动绘图功能。聪明的读者此时可能已有一种危机感了。我们期待《魔》尽快推出。冒险游戏在95年也将大放异彩。首先,第三波文化事业经有关当局批准,计划推出《楚留香》系例冒险游戏。且《楚》系列的第一集《血海飘香》也已进入后期工作了。《楚》系列的界面近似《凯兰迪亚》系列,包括场景的画风。但作为一个武侠GAVG,就必须有打斗场面。据说《楚》中的打斗是采用超任《幽游白书》的打斗方式。这在PC—GAME中也是比较少见的。《鬼屋魔影》是动作与冒险相结合的游戏,受到许多人的喜爱。《鬼屋魔影3》去年年底已在美国上市了。这次玩家将在美国西部一个叫Slanyhter Gulch的鬼镇解迷冒险。由于许多玩家提出一、二代故事太短,制作单位将《鬼3》扩到了二代的1.5倍长,使玩家玩得更过瘾。据悉《鬼屋4代》已经开始制作了,而内容及界面将有可能有所改变(《鬼屋3》是康比三部曲的最后一部)。格斗游戏PC—GAME中的弱项,许多游戏公司力图突破格





斗游戏的瓶颈,纷纷推出力作。熊猫公司是制作格斗游戏最出色的(就那个妄图成为中国的CAPCOM的公司)。《三国武将争霸Ⅰ》推出后掀起一阵打斗狂潮。95年初熊猫推出了二代产品《武将争霸2》人物由12人增到了16人,招式变得更潇洒,更有威力。而且玩家可扮演刘、孙、曹、吕四国武将,通过格斗占领他国城池,将策略与格斗游戏相结合,恐怕还是第一次,除《武2》外,软体世界的《金庸快打》、《风云天下三国志》、艾生的《宇宙英雄》,宏申的《天下无敌》等等,都是高水准的格斗游戏。动作游戏中,出现了一个新名词,叫作DOOM Too(或DOOM Like),即类似DOOM的游戏。现DOOM Too已成为动作游戏的主流。《HERETIC》(异教者)是ID Software与RAVEN Soft Ware合作的一个新DOOM Too Game玩家将有机会拿起法杖,神弩及其他神器,在黑暗迷宫中与妖魔鬼怪进行法术大火拼。奇怪的是在《DOOM》中所用到的秘技在《HERETIC》中同样奏效,不过……(一阵令人毛骨悚然的冷笑)。(APSTONE不愿让ID称王,推出了《BODY COUNT》(横扫千军)。而代理APOGEE的艾生和APOGEE公司更是摆明了要与ID一决公母,连续推出了《杀戳战士》、《廖添丁》、《异兽邪馆》、《末日3D》四个DOOM Too GAME。还有MERIT的《狂飙武士》。LUCASARTS的《死星战将》再加上许许多多不知名的小公司也凑热闹,做了不少DOOM Too的Share Ware

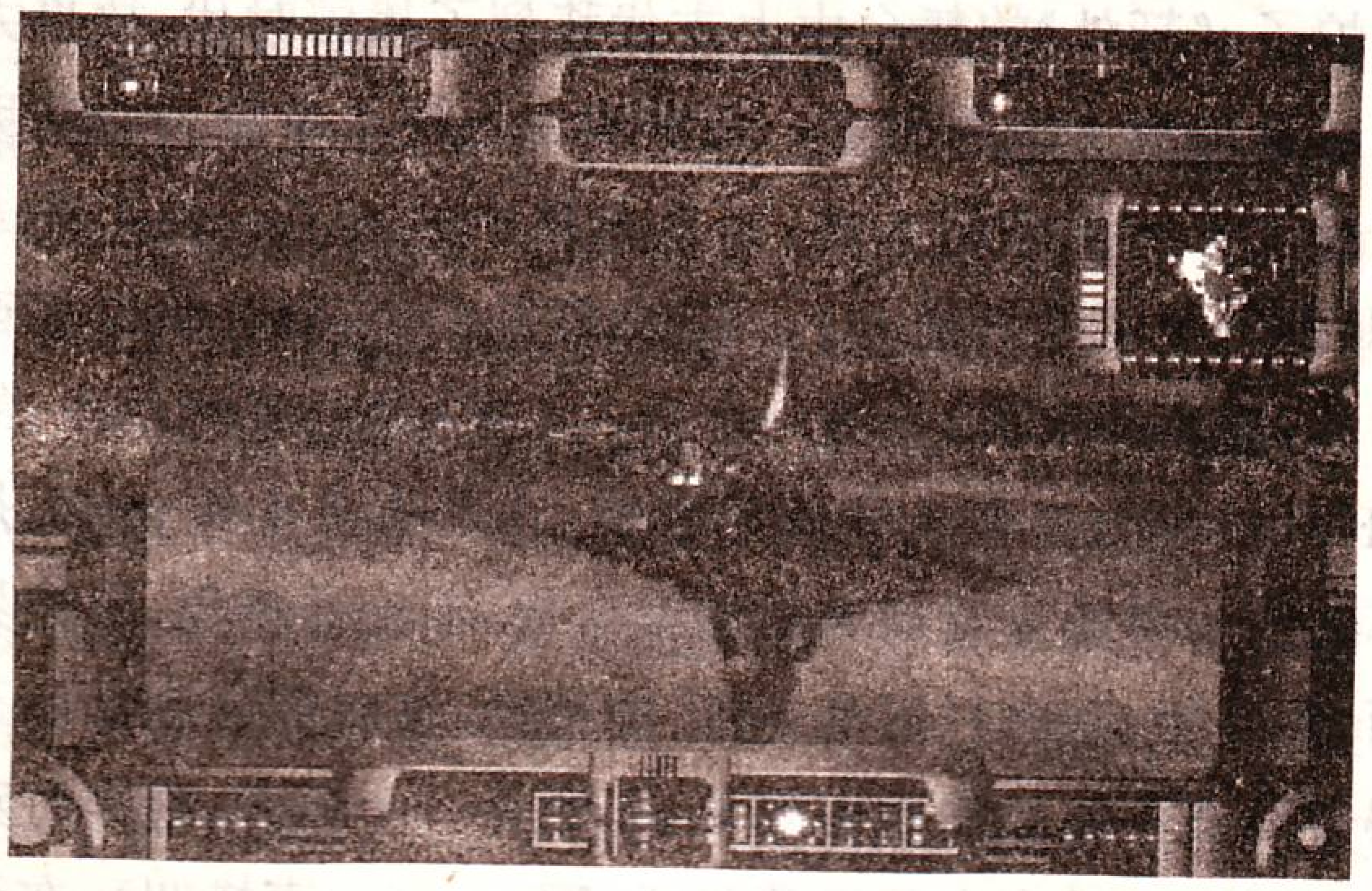


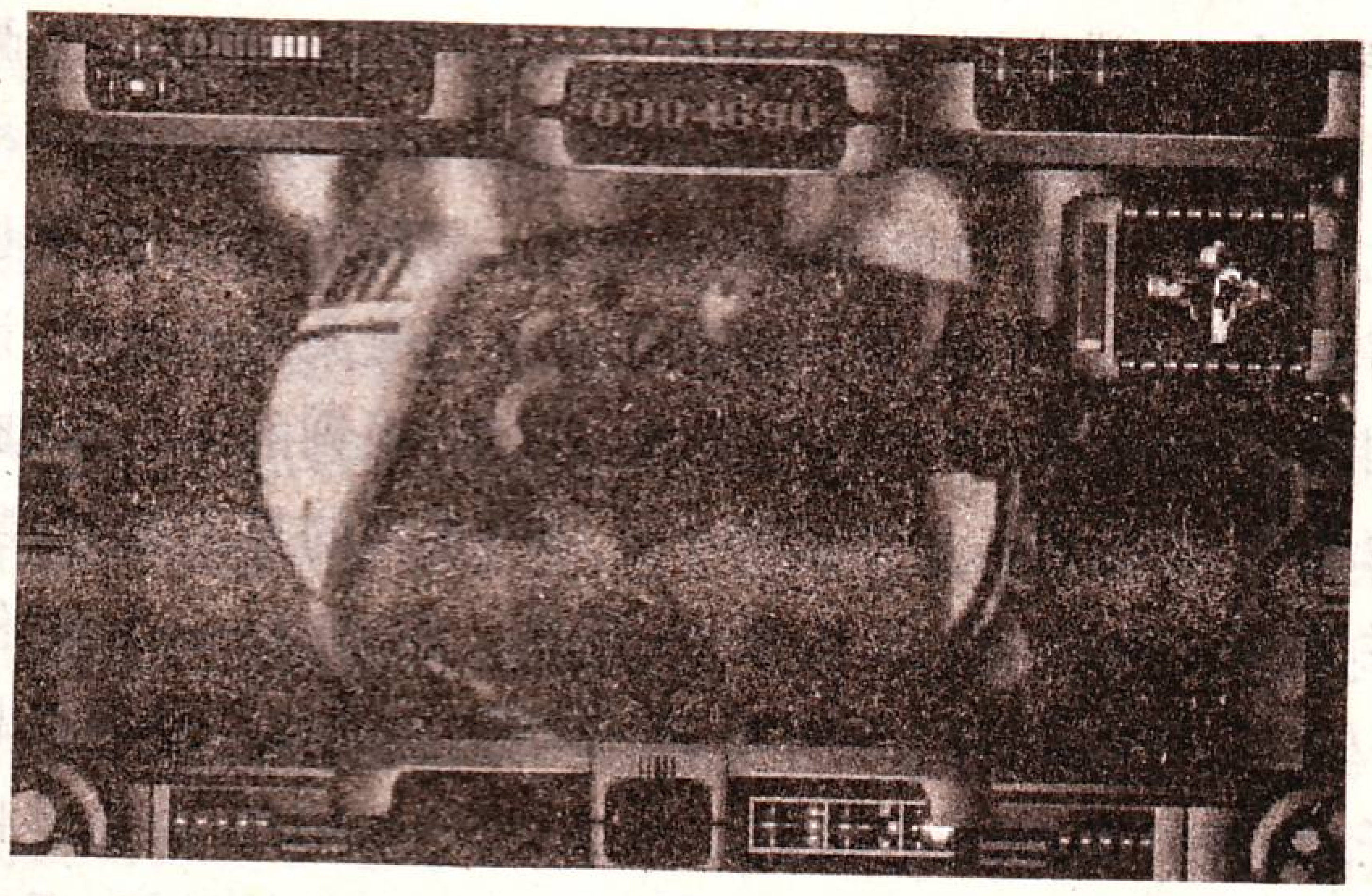
Game，此类Game已滥得一塌胡涂了。值得一提的是台湾一个叫"隔壁的猫与Soft Dower"的工作室开发的《机甲猎人》格斗动作游戏，太棒了，几乎无法用语言形容。全部是由3DS等软件制作，光是看开发画面就很令人震惊，本人希望这个令人感动的游戏能早日发行。策略游戏类最大的两个新闻莫过软体世界的《三国演义2》和大宇《春秋争霸传2》。软体世界与大宇都要将自己的名作推出二代，必定会引起不小的轰动。此外，大宇的《魔法世纪2》、MPS的《魔法大帝》、《运输大亨》（一个据说超越SIMCITY2000的GAME）、宏申的《一线生机》、旭光的《荡寇雄狮》、《异星突击》等都是必玩的游戏。其中《魔法世纪2》、《魔法大帝》、《运输大亨》已经发行了。其它有类似"大富翁"的《非洲探险》、《欢乐幸福人》，养成类的《明星志愿》、《明日之星》及《疯狂医院》的2代也是很好玩的游戏。

真痛苦

由于计算机及多媒体发展得太快了，导致玩家对游戏的要求和游戏对硬件的要求都越来越高，大量高品质的画面与立体声的音效要想放入几张软盘简直太难了，只能求助于光碟了。好象美国许多公司已决定今后只发行光碟游戏，这对国内的许多玩家来讲犹如一记晴天霹雳。所以，本人希望爱玩游戏的朋友赶紧买一个光盘驱动器。

去年12月份，有许多TITLE（即光碟节目）登场。大家最熟悉的是《凯兰迪亚》系列的第三部和《国王密使》系列的第七集。《凯》的第一部容量只有7MB，286以上1M内存就可以玩，第二部便到了20MB，须386以上机种，2M内存。谁知第三部《玛尔寇的复仇》一下成了光碟版，须4M内存，15MB硬盘（起动程序）。从副标题可看出，三代的主人公是一代中的坏蛋玛尔寇。玛尔寇原本是凯兰迪亚国王的继承人，因为一系列不可思议的事件，被自已的新侄子布兰登变成了石像（即一代故事内容）三代讲述的就是他欲向陷害他的罪魁祸手复仇的故事。《国王密使》七代即《KQ7》要求486以上8M内存（大怒!!!）而且还必须在WINDOWS下进行（暴怒），故事讲述公主为逃婚跳入水中世界，皇后不放心跟随进入，但两人碰上的却是两个不同的世界。而玩家也要扮演这两个角色去冒险，SIERRA公司一惯的操作界面也受《凯兰迪亚》系列的影响而有所改变。尽管《KQ7》的各方面都是一流的，但国内的玩家恐怕有幸能玩上的人不太多。了解PSYGNOSIS公司的人大概不多，但自从它被SONY收买下后，推出了几款作品，使它名声大噪。《NOVA STORM》（《诺瓦风暴》）便是其中一个。玩过的人大多一言不发，因为他们根本想不出词来形容《NOVA》的好，本人玩过后有不少赞扬的词，但也没说出来，因为吃惊得下巴脱臼了（乱讲，太夸张），《NOVA》是一个外星3D飞机射击游戏，穿梭于火山、岩浆中，与敌机，BOSS周旋，那种快感会令你肆无忌惮的发狂乱叫（笔者的朋友就是这样引起的众怒），许多人说《NOVA》已可以比美3DO了。动作冒险游戏中有一新名词出现，叫ALONE Too，即类似鬼屋的游戏（与DOOM Too来源一样），这主要是因为《L、B、A》（全名《Littel Big Adventrue》）与《Ecstatica》（《魔城迷踪》）两个游戏的出现。《L、B、A》由ADELINE公司出品EA代理。





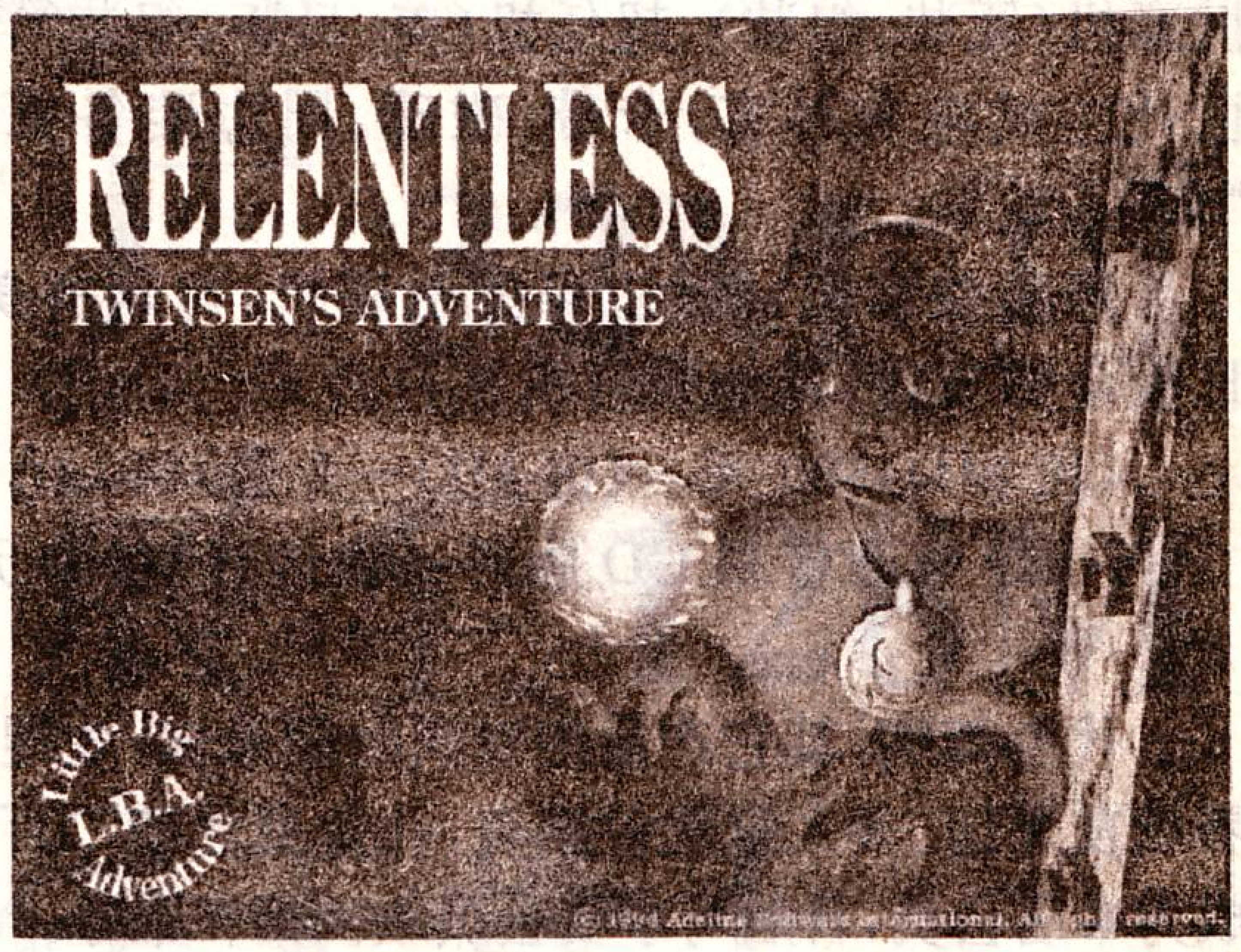
游戏的总监就是《鬼屋》系列的总监，所以两者在界面和游戏类型上有许多相似之处。《L、B、A》主要采用45°俯视画面，所有人物、物品、场景都是由3DS涂装而成的解析度高达640×480（《鬼屋》为320×200）打斗与解迷是游戏的主要内容，主角可随时切换普通、灵活、暴怒、蹑手

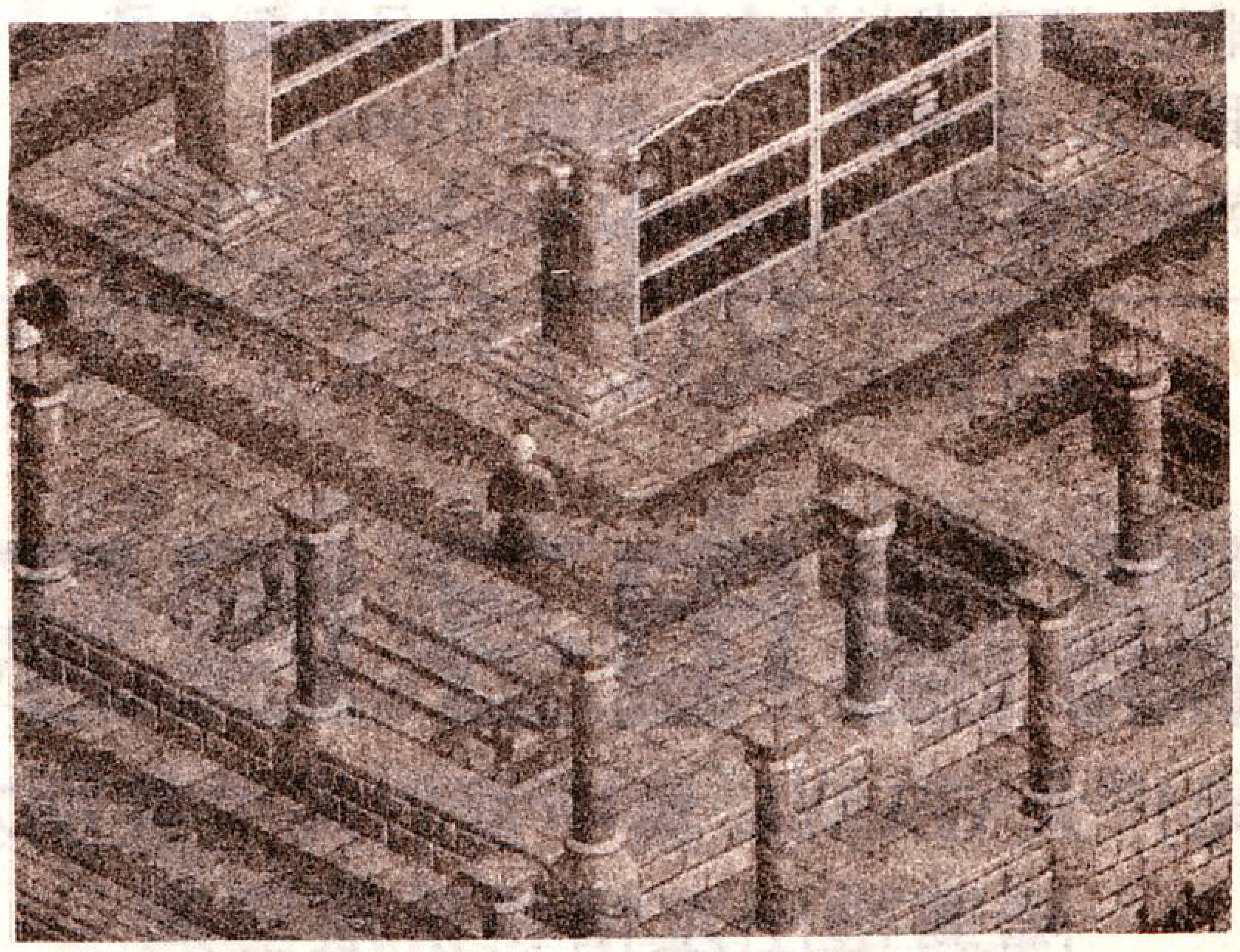


蹑脚四种行动模式。街道的感觉令人想起《暴力辛迪加》，该游戏只发行光碟版，容量为 133MB。《魔城迷踪》由刚才提到的 PSYCNOSIS 公司出品。由于本人还没有玩到此 GAME，无法向大家说明故事。《魔》比《L、B、A》更类似《鬼屋》系列，而解析度也达到 640×480。更详细的情况只能以后向大家介绍。下面是两个光碟重磅炸弹，精神较脆弱的朋友可以跳过不看。ACCESS 公司于去年 12 月推出了世界上最大最好的互动式冒险游戏《杀人月》(《UNDER A KILLING MOON》)。该 TITLE 为 4 张 CD。第一张 CD 不过是一些启动程序和开场 DEMO，就用了 400 多 MB，后 3 张 CD 每张都超过 600MB，总容量超过 2.3GB。故事讲述第三次世界大战后，超级侦探 TEX MURPHY 探案的一些事情，在此不多讲述。整个游戏全部由真人演出(好莱坞巨星)。640×480 的解析度，全程语音(这句已经是废话了)。主角的移动采用类似《DOOM》的第一人称视角，可仰视，俯视，蹲下。游戏中到处都有笑料，惊恐和迷题在等待您。该游戏只需 386DX 以上，4MB 内存 10M 硬盘空间，一部倍速光驱就可以玩起来(当然不反对使用更高配置)。可以说《杀人月》是一个玩家必玩的游戏(不玩的话会终身遗憾)。它的精彩程度足以让你感动到落泪。另一枚重磅炸弹是 ORIGIN 公司的《银河飞将Ⅲ—虎之心》简称 WC3(真是一个让穷玩家自杀的游戏)。该游戏最低配置为 486DX33 以上，8MB 内存，10M 硬盘空间。若想真正的玩一玩 WC3，就要 PENTIUM 机，LOCAL BUS VGA CARD、16MB 内存。由于本人一向对模拟驾驶游戏不太感冒，所以对 WC 系列的剧情也不太了解，只知 WC3 仍是接续 1、2 代故事继续发展的，请行家们自行幻象吧!! 该游戏也是由 4 张 CD 组成，总容量大约 2.1GB，据说精装版是 6CD!!! 啊!!……(此为友人小×听闻此消息后昏倒前的惨叫。唉，太执著了)，不讲太多了，否则《GAME 集中营》可能会因数百名读者阅读后集体自杀而被停刊了。除了以上介绍的几个 TITLE 外，还有 MINDSCAPE 的《龙剑客》(2CD)、TAKE 2 的《HELL》(1CD) ORIGIN 的《BIO－FORCE》(1CD)。ASIA－CD 的《GRACKON'S CURSE》，INTER PLAY 的《Cyberia》等都是上乘之作，但由于资料太少，无法向大家讲述，以后再做报导。

闲扯蛋

不论您读了本文是喜还是忧，我都要建议您赶紧攒钱提升自己的硬件，否则的话，可能到了今年年底您的计





算机将什么也做不了了。

另外，最近本人听说经常有人打电话到编辑部说 PC GAME 是玩 GAME 的最高境界，又听说有人立即写文欲驳此观点。在看了辩驳文章后主编大人问我有何感想，我只能说两者都错了。本人认为两方都太冲动。本人虽然是玩 PC 的，但有空也玩 SFC 及 SEGA，任何机种都有令本人惊叹的作品，所以本人绝不会认为 PC－GAME 是 GAME 的最高境界。而那篇反驳的文章也列出一堆数据资料来证明 PC－GAME 不如 SFC 或 SEGA 的。其实无论 PC，SFC 还是 SEGA 都是在一起发展进步的，也就是说大家是平等的。那些褒某贬某的观点都上由于玩家对自己使用的机种过于热爱而引起的幻觉。《集中营》杂志设立的栏目也是为了平等的对待各机种的玩家。所以本人希望今后大家投稿多写写关于软件的东西，不要再为了褒我贬你而浪费笔墨了。

软体动物

今明电子电器专门店

找到您所想，玩到你所盼
还始终花钱最少

本店产品全部空运抵长沙，在这里 8 位机、世嘉机(原装、组装)、超任机(美、日版，组装)，次世代主机应有尽有，卡带、磁碟、周边装备更是“非”不胜举。

世嘉兼容机：(该机可配磁碟机，可玩齐美、日版全部节目，其他兼容机不行。)

(仿 MD)580 元　(仿 MD—Ⅱ型)680 元

NEO·GEO 机 CD 版：　(含运费)4400 元

代办邮购，其它产品绝对同时期最优，欢迎各界玩友来信、来人索取价格表，并免费让前二百人成为本店会员，日后可享受会员级价格和服务。

地址：湖南省长沙市韶山路 41 号北侧 7 号
联系人：龚湘京　　邮编：410011
热线电话：(0731)—5461253

新登场！

沈阳辽河游戏机经营部是沈阳地区最新、最全、价格最低的游戏机、卡、盘的专业经销商店。

经营：

△ 超任主机、卡带、磁碟机及全部磁碟节目。

△ 世嘉 16 位主机、CD 机、准 64 位“土星机”及各种对应光盘。

△ 松下 3DO 主机及各种 CD 盘。

并提供租机、租卡、盘，旧卡换新卡，以及二手货买卖中介等业务。凡惠顾本部将得到最优厚的服务！

愿结识每一位电玩友同道！

地址：沈阳市皇姑区岐山东路 19 号(省公安厅往东 200 米，辽河商店前)　邮编：110032
联系人：张一滔　BP：(024)2822666 呼 2060

精博电子娱乐

为广大 GAME 集中营的闯关族朋友
隆重推出友情特价展卖周

声明：换卡业务仅限北京地区且不办理邮寄换卡。北京地区以外的朋友汇款邮购商品时请务必写清回寄地址、姓名、邮编，以便我们能更好更快地为您服务。

业务电话：01—7025980
业务寻呼：2562200 呼 1778
4261188 呼 31555
地址：北京崇文门饭店对面——春帆精品店内
汇款地址：同上。　　邮编：100062

淮南市
三联电子应用研究所

为您提供系列街机资料服务

街机资料总汇：《牌机密码破译软件》480 元。《动作机用户手册》30 元。《有奖机用户手册》38 元。《电脑板修理》80 元。《电源扫描修理》20 元。全套街机 GAL、PAL 片文件 2800 元。世嘉—街机转接卡 398 元。超任—街机转接卡 438 元(以上资料、产品含邮费)。

计算机磁盘：　合资产 3″1.44 出口白盘，包格式化，保质，量大附测试报告，十盒起购，27 元/盒，整箱(46 盒)25 元/盒，邮费 4%；5″1.2M 白盘，十盒起 26/元/盒，整箱(50 盒)24 元/盒；邮费 4%；零购均 35 元/盒，邮费 10 元/次；索样品 5 元/#(含邮费)。

仿真硬盘汉卡：　无硬盘电脑的最佳配置，含 DOS、PCTOOLS 及 WPS 等软件，自启动，可显示，打印汉字，228 元(含邮费)，十块起 200 元。

通信及汇款：皖淮南市泉山邮局三联电子应用研究所　胡仁东收　　邮编：232038

DRAGON II

龍 BEST

出厂32M可扩展至128M

适用于超级任天堂上

龙之碟机Ⅱ，所向披靡

1. 内置开机带。
2. 可兼容MGD，飞鹰霸王、拦截者等（解码）磁碟。
3. 分体设计、内置解码、玩齐所有游戏。
4. 内置随时SAVE功能。
5. 可直接由卡带BACK UP成磁碟。（包括32M游戏，方便作修改用途）。
6. 可使用金手指过关密码。
7. 内置256K SAVE。
8. 内藏自动金手指功能。
9. 可配合介面卡外接CD ROM。
10. 可显示游戏带名称，容量。
11. 智能A.I解码系统1可读取所有磁碟包括MGD解码FIG解码磁碟。
12. 智能A.I解码系统2可将MGD解码磁碟转为FIG解码磁碟。
13. 智能A.I读碟功能入碟后自动读取。
14. 可DOWNI.OAD或BACK UP任何游戏（包括32M或以上）。
15. 熄机后可保存游戏不用再LOAD碟。
16. 可存放GAME功能32M可存放GAME，并可显示GAME名。
17. 内置DSP解码线路，配合DSP解码可玩齐所DSP游戏。
18. 内有DELETE、FORMAT、COPY等标准功能。
19. FX解码线路可使用FX解码。

半年免费保养

32M零售2490元送10片GAME

批发更优惠

华东地区总代理：苏州港龙电器商店　地址：苏州市民治路11号

电话：0512－5242655　电传：0512－7265955　邮编：215000

紧急通告： 本杂志九五年第二期（包括第二期）以前的各期杂志全部售完，请勿汇款邮购。第三期以后照常订阅

二手货市场 二手货市场

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡和游戏书刊、杂志以及攻略说明书的出让和征求小广告，费用全免。所有来稿必须利用下面的表格，用正楷一字一格，横向填写（为便于电脑登记，复印件和自制表格无效！）。为了保障读者利益，方便编辑部核实，请附上本人身份证或学生证或父母身份证的复印件！来稿请寄“编辑部二手货市场”收。

1. 请沿线剪下杂志的申请表格。凡无证件复印件者恕不刊登。
2. 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易，双方买卖行为，自行联络。
3. 尽量标出所有物品的价格。
4. 只对个人广告，商家恕不刊登。
5. 任何商业行为，恕不刊登。
6. 请寄证件的复印件，否则，丢失责任自负。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game 集中营

※徐燕明　上海市普陀一村 87 号上　200063

转售：SEGA（MD）碟机（ROM 16M），记录 CARD×1，记录 DISK×2，SEGA 软件磁碟近四十个（2000 元），超级介面 CARD，与 SFC 主机配合，使用 SEGA 碟机玩超任磁碟（500 元）。

※石章羽　8811109　四川重庆市大坪法医学会　630042

求购：SEGA 机一台，兆位驱动器。SEGA 卡：大航海时代，七龙珠Ⅱ，最强装甲。

※蒋萌　（0714）230222　湖北黄石牛尾巴 11—11 号　435002

转售：世嘉卡：超级忍Ⅱ。任天堂卡：赌神，三国志——霸王的大陆。求购：世嘉光明与黑暗Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ代均可。幽游白书外传，小教授专用 CD 及光盘或世嘉 CD。

※李宁　8519221　北京西城区南礼士路甲 63 号 3—6—4　100045

转售：世嘉机一台，SEGA 卡：光明与黑暗Ⅳ（带卡盒），三国志Ⅲ十索尼克（带记忆），十二人街霸（24M，带卡盒），七龙珠武勇烈传，异形风暴。FC 卡：4 合 1（九人街霸，烈火三代，热血争霸，G·I·GOE，40 元）。

※靳建龙　4373974　北京朝阳区高家源小区 405 楼 3 单元 38 号　100015

出让：天马八位游戏机一部，冲锋枪一支，带 20 合 1 枪卡一盘，坦克城，三国志之赤壁大战（动作版），球类合卡（11 合 1），圣火列传（全中文），战斧 4 合 1（战斧、蒙面人、小白兔、双截龙Ⅳ代，以上均八成新，共 700 元。）高射炮手掌游戏机一台，60 元。

※朱登　（0510）6706268　江苏省无锡市溪南新村 127 号 202 室　214071

出让：组装 SEGA 机一台（九成新，450 元）；SEGA 卡：街头霸王Ⅱ（全新，200 元）；三国志Ⅲ（320 元，为 2 合 1），忍者武雷（全新，附说明书，80 元），邻居是鬼，格斗忍者龟（均 70 元），闪电出击，忍者蛙，异形风暴（均 60 元），机车大赛（50 元）。以上各机和卡转售，交换均可。

※徐翔　杭州市江平区元宝街 11 号 304 室　310002

转售：SEGA 卡，原装大航海时代（120 元），全新战斧Ⅲ（80

元),全新警车闪电追踪Ⅱ(90元)。求购:三国志Ⅲ,光明与黑暗Ⅱ。

※卫之轩　2106587　上海市长宁路1号805室　200050

转售:SEGA卡:三国列传(100—90元)。

※张子荣　(0710)513376转3704　湖北襄樊市仪表元件厂　441021

转售:小霸王286B键盘一套,赠送游戏程序数个(200元)。任天堂卡:雪人兄弟、鸟人战队,热血高校,钩子船长(100元),忍者蛙,唐老鸭,洛克人等六合一100元),激龟Ⅱ,飞天魂斗罗,人间兵器(60元),未来战士(40元)。以上均赠攻关秘决。以上节目均可交换。

※李文恺　四川德阳市东电中学高96—1班　618000

转售:SEGA卡:格斗四人组Ⅱ,2合1(雷电传说,空牙)。

※丁坤　安徽省淮北市矿山集野草书屋　235047

求购:超任机一台(价格适中)。转售世嘉卡格斗三人组,格斗三人组Ⅱ,世界末日,52合一,恐龙大战地狱火,机车大赛,宇宙达人,光电战机,变形金钢,美国队长。任天堂四合一(黑猫警长、怪鸭历险记、狄斯耐乐园、侏罗纪公园)。

※杨铮　昆明市环城西路157号昆一中高一(2)班　650031

求购:一台超任SFC(500—800元,包括组装)。转售:任天堂FC卡:35合1(忍者龟Ⅱ、魂斗罗Ⅱ、中东战争、忍者龙剑传Ⅲ、赤影战士、双截龙Ⅱ等,70—110元)。世嘉MD卡:16人超街霸Ⅱ(全新,300—380元),格斗三人组Ⅲ(九成新,180—230元),街霸Ⅱ'(150—210元),音速Ⅱ(50—80)。

※夏捷　上海市龙山新村27号106室　200030

转售:RH688型小霸王游戏机一台(100元),三国志Ⅰ、Ⅱ代(附说明书,各100元),RH690小霸王(带枪和卡,140—160元),吞食天地Ⅱ代(105元)。

※吴江彦　上海市普陀区师大二村282号604室　200062

求购:热血足球,吞食天地(中文版),勇者斗恶龙。交换:4合1(超级玛丽六代、火炮、西游记二代、蝙蝠侠闪电侠),赌神(九成新,价格分别为100元、150元。出售:4合1,赌神,价格同上。

※王彬　陕西西安红十字会街22号3—5—1房　710004

转售:4合1(松鼠大作战、脱狱Ⅰ、星际魂斗罗、飞天魂斗罗,60元),4合1(魂斗罗、赤色要塞、绿色兵团、沙罗曼蛇,30元),三国志——霸王的大陆(70元,九成新)。交换:用转售的交换七龙珠系列。

※毛可昕　5011059　北京水碓子中学初三·1班　100026

转售:任天堂游戏机(150元),三国志一代(120元),赌神(带三份说明书,130元),6合1(强卡),190合1(有重复,80元),64合1(90元),求购:世嘉游戏机(350元左右),三国志列传(60元),三国志三代(120元),世嘉模拟战争游戏。一台任天堂,香港原装卡,七龙珠ACT类超强加大卡另附30余张龙卡内存(300元)。

※陈坤　上海闸北区太阳山路310弄13号　200070

转售:FC卡:绿色兵团,魂斗罗,8合1(魂斗罗、绿色兵团、沙罗曼蛇、赤色要塞、1994、捍卫战士、怒、神鹰1号),3合1(零式战斗机、棒球、网球、麻将)。交换:FC卡:9合1(街霸二代、闪电侠、霹雳小组)。4合1(三眼神童、顽皮狗、烈火、魂斗罗四人选)。

※吴晓锦　2149695　上海普陀区中宁路方家宅3号　200063

出让:2合1(MD,饿狼传说、日式快打,五成新,150元),三国志列传——乱世群英(130元),乱世的霸者(50元),太平记(原版有说明书和盒子,九成新,180元),魔法王子(35元),武器王(35元),世界杯足球(八成新,150元,三维立体)。

※杨大伟　7932674　上海石化十一村44号303室　200540

征求:世嘉机一台(200—300元,配有电源和手柄)。出让:8合1(龙牙、花式撞球、唐老鸭Ⅱ、快打传说、龙虎拳、荒原大镖客、立体篮球等,120元),赌神(120元),4合1(大型桌球、快打20人、格斗传说、花式撞球,100元)。

※孙建建　8528471—719　北京市西城区真武庙二条7号院乙8门17号　100045

转售:世嘉一台(附连发把、六键把各一,八成新,450元),光明之战Ⅱ(180元),大航海时代(100元),音速Ⅱ(80元),圣骑士战记(100元),以上均有中文说明及换卡凭证。火枪英雄(100元),超级忍Ⅱ(90元)。

※尹杰　昆明市西山区昆明钢铁厂团山钢厂冷拔车间　650106

转售:世嘉卡:4合1(超级忍Ⅱ、鲛鲛鲛、兽王记、战斧Ⅰ),4合1(格斗三人组、魔王连狮子、蜘蛛侠、战斧Ⅱ,各160元),2合1(双截龙、格斗之王,80元),空中克星(60元),空牙(60元),快打拳头(30元)

※李京海　西安市友谊东路甲78号　710054

出让:八宝高级中英文学习机(八成新,220元),小霸王4合1游戏卡(侏罗纪公园、菲力猫、USA玛莉五代、吸血鬼德拉古,80元),另有枪卡和足球卡一盘(每盘40元)。

※邱京川　8539309　北京西便门大街6号35号房

出让:原装赤影,狂飚12合1,唐老鸭4合1,火炮单卡,火之鸟16合1,枪卡20合1,柯拉米4合1,洛克人Ⅴ,九人街霸4合1,魂斗罗Ⅱ,原装忍者20合1,1942,游戏枪。

※颜扬　穆欣庆　5021131—308　北京朝阳区开关厂技校机加班　100020

征求:任天堂卡:三国志Ⅰ,三国志Ⅱ—大陆的霸王,吞食天地—孔明列传等卡中的任何一盘,价格50元左右。

※关键　兰州会馆巷4号301　730030

转售:世嘉机(原装,配有手柄及武士道卡),2合1卡(格斗三人组、快打拳头,750元)。求购:一台二手电脑(386以上型)。

※焦立伟　9621266　北京怀柔县怀柔镇湖光小区17号楼3单元402室　101400

转售或交换:勇士们,外星战将,4合1(忍Ⅳ、梦幻骑士、小白兔Ⅱ、格斗三人组),4合1(快打旋风Ⅲ、泡泡龙Ⅱ、烈火Ⅱ、银河武士),4合1(快打五人组,变形坦克、变形龟、雪山兄弟)。

※卢小博　3019255　北京市宣武区槐柏树后街24号18层1805室　100053

转售：不动明王传，超级飞弹变形板，4合1(快打旋风、雪山兄弟、惑星戒严令、超人T—2)，4合1(魂斗罗Ⅱ、忍者龙剑传Ⅱ、机械战警Ⅱ、双截龙Ⅱ)，4合1(外星战将、烈火、捍卫战士Ⅱ、人间兵器)，单卡70元，合卡110元。

※王昫霆　8836548　上海市浦东上钢四村9号503室　200126

转售：台湾产SEGA机一台，SEGA卡：三国志Ⅲ与索尼克2合1，大战略，武将风云录，金杯足球，忍者武雷传说，超级忍Ⅱ，光明力量Ⅱ，以上价格总计在1299—1400元之间。

※陈超　6740729—3135　北京东城安德里北街18号3楼135号　100011

出让：SEGA卡：凯撒大帝Ⅱ，雀侦物语，三国Ⅰ代。转让：世嘉新星小教授一台，带手柄，价格便宜。

※张健　3832399　北京市丰台区程庄路北口天伟油泵油嘴股份有限公司宿舍楼3—1—55　100071

转售：FC：6合一(城市猎手、龙牙、勇士们等，价格80元左右)，三国志之赤壁之战(FC动作版，价格50元左右)，异形风暴(MD，40元)。交换：现有(MD)卡：侏罗纪公园，四天明王，欲换一盘(MD)饿狼传说Ⅱ(原版)或一盘世界英雄。

※石志方　6668093　上海市虹口区山阴路57弄80号　200081

求购：大航海时代，苍狼与白鹿(SEGA卡)。转售：三国志列传，太平记(SEGA卡)。

※张彬　上海浦东新区华东工大分部　201200

求购：世嘉机一台(500元左右，兆位驱动器质量无损)。转让：任天堂737机一台，29合1，33合1，怒三代，忍者神龟，松鼠大作战，最终任务4合1，黄金传说完结篇，爆炸方块Ⅱ，双截龙Ⅰ，三国志Ⅱ。交换：吞食天地Ⅰ、Ⅱ。

※杨飞宾　6972857(传呼)　上海市闸北区北宝兴路10弄9号203室　200072

交换：现有2合1七龙珠Ⅱ、Ⅲ，龙虎拳(任天堂卡)，欲换：羽毛球或其它卡类(任天堂卡)。求购：捍卫战士Ⅰ或Ⅱ(任天堂卡)。

※廖宁　(08234)822539　四川省什邡县经委宿舍1—305室　618400

转售或交换：街头霸王Ⅱ(四人组)，冒险岛Ⅲ，魔鬼总动员，双截龙Ⅲ，12合1(脱狱、鳄鱼先生、古巴大战、帝国战机、冒险岛Ⅰ、玛莉医生、撞球等，八成新)，21合1(新西游记、洛克人、赤色要塞等)，各300元。

※黄钊　(0759)2237912　广东湛江国际海员俱乐部106宿舍　524001

出售：FC：勇者斗恶龙Ⅳ(120元)，成吉思汗4合1(250元)，龙珠Ⅲ(100元)。MD：三国志Ⅰ＋Ⅱ(250元)，伊苏Ⅲ(110元)，梦幻模拟战(110元)。征求：MD：战斧Ⅰ或Ⅱ(50元)，光明战争Ⅰ或Ⅱ(100—120元)，皇帝财宝(150元)，苍狼与白鹿Ⅱ(130元)，三国志Ⅲ(200元)，MD和SFC都适应的摇杆(70元)。

※杨鲁加　浙江嘉兴市嘉兴一中高一(2)　314001

转售：世嘉卡：梦幻Ⅱ(70元)，任天堂卡：吞食天地Ⅰ(105元)。求购：世嘉机一台(300—400元，质量完好无损)。

※陆善斌　7945173(传呼)　上海石化总厂临潮大楼14楼4室　200540

转售：FC：街霸18人(20元)，蝙蝠侠Ⅱ(20元)，龙牙(20元)，3合1(魂斗罗2代、双截龙Ⅲ，赤影战士)，4合1(霸王终结者、007警戒队、忍者龟王Ⅳ、宇宙格斗王Ⅱ)，4合1(超强魂斗罗、顽皮狗、三目童子、烈火)，4合1(革命英雄、怒Ⅲ、脱狱、双截龙Ⅰ)，各60元。MD：战斧Ⅱ，异形风暴，各30元以上。以上卡可交换台湾麻将，赌神。求购：武士道(150元以下)。

※张一鸣　3523711　上海市黄浦区汉口路453号楼上　200001

转售：FC卡：四人街霸，中东战争，圣斗士之黄金传说。世嘉卡：超级大战略(带全套说明书)，忍者武雷传说(带中文说明书)。求购：世嘉卡：光明与黑暗Ⅰ Ⅱ Ⅲ，街霸Ⅱ，饿狼传说Ⅰ Ⅱ，三国志Ⅲ，梦幻模拟战Ⅰ Ⅱ，阿拉丁神灯以及世嘉六键手柄(街霸等适用)。

※王华靓　成都市新南门建国东街东南里1号　610021

出让：脱狱(六成新，50元)，2合1(快打二代、魂斗罗六代，全新，100元左右)，一盘合卡(勇士们、银河一号、究极虎、魂斗罗Ⅰ，八成新，80元)，空牙(80元)；SEGA卡：三国志Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，大战略，世界杯足球、超级摩托车大赛。

※孙明　江苏省苏州市金阊区虹桥路12号4单元602室　215004

转售：任天堂卡：4合1(足球小将、洛克人五代、机械战警四代、罗马竞技)，(踢王、魔鬼终结者、战斗飚车、魔鬼动员令)，(战斧、小白兔、蒙面人、双截龙Ⅳ)，(印第安那琼斯、禁毒战士、顽皮狗、乌兹Ⅱ)，皆九成新，100元左右。交换：以转售的换诸葛孔明传、勇者斗恶龙、七龙珠外传或Ⅱ、Ⅲ代。求购：PC轩辕剑Ⅱ。

※袁迅　北京市179中学高二(5)班　100061

求购：旧世嘉机一台，带电源及两支手柄，兼容性好，质量无损，价格350元左右(如随机售卡，价格因卡而定，价钱从优)。RPG型卡(FC)种类不限，价格50至100元不等。

※苏欣　辽宁省工艺美术学校九二届皮鞋设计专业　110035

转售：世嘉卡：街霸三代(正版附带盒，八成新，160元)，火枪英雄(九成新，130元)，迅雷行动三代(130元)，米老鼠与唐老鸭(90元)，台湾组装FC游戏机一台(全套八成新，80元)。

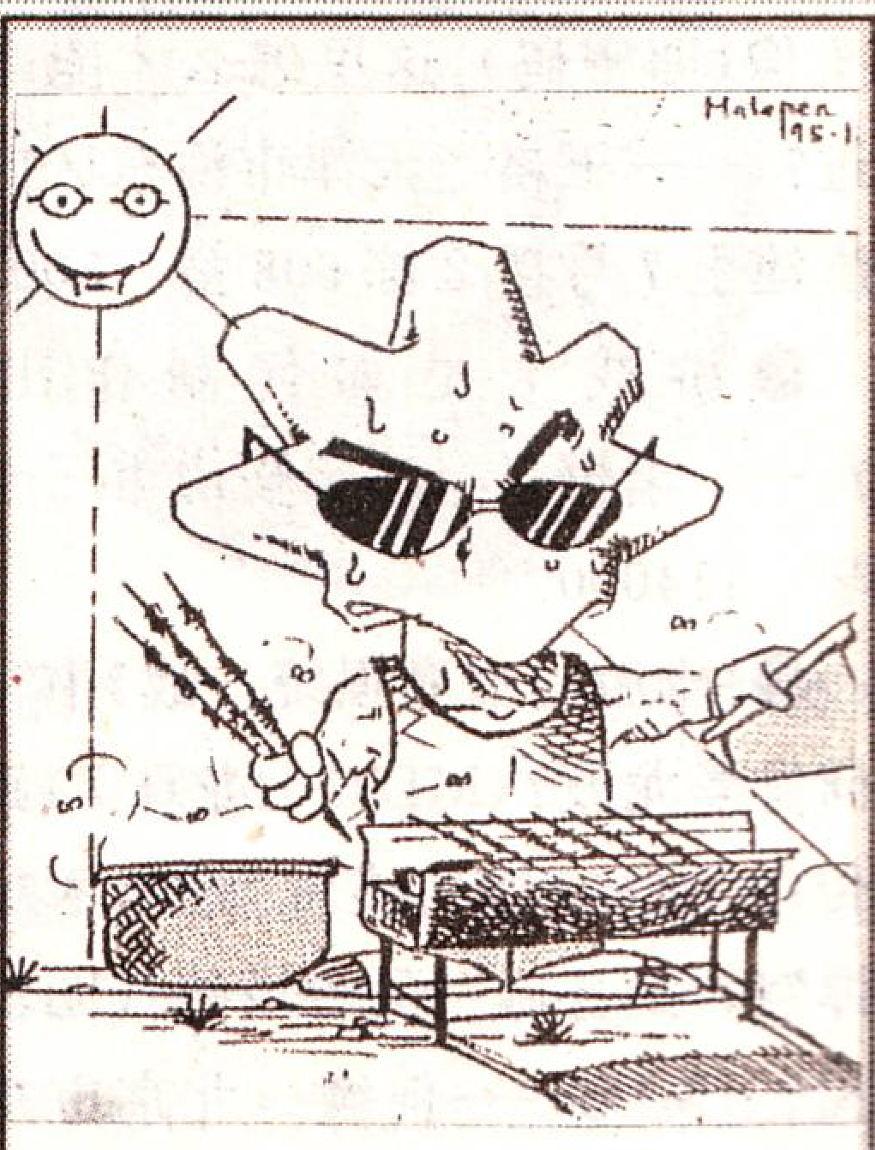
※周洪江　4653529　北京朝阳区北小街1号楼1门502　100027

转售：三目童子(80元)，双截龙Ⅲ(100元)，七龙珠三、四代(180元)，4合1(魔天童子、变形金刚、丑小鸭和特种部队，160—200元，全部八成新)，一台任天堂游戏机(180—200元，八成新)，4合1(圣斗士、鸟人战队、上海教父、双截龙四代，九成新，185—210元)。

※高辰　6032089　北京西城德内羊房胡同甲6号　100009

转售：任天堂卡：圣火列传(九成新，带电池，说明书)，勇士们，三国志Ⅱ(带电池)，二盘4合1。世嘉卡：超级忍Ⅱ，鲛鲛鲛·大旋风，外星战将·空战克星，格斗四人组Ⅱ，战场之狼Ⅱ。求购：三国志Ⅲ，超级大战略的说明书，最好是原版的。

闯关族的家



题图/谢鹏

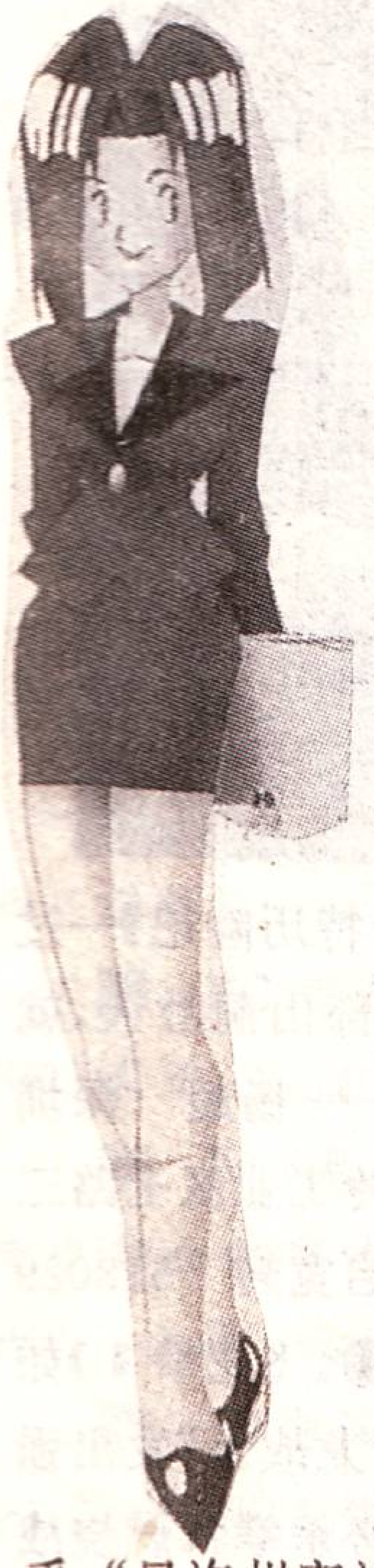
主持人：仔　龙

留言簿

给同学：

别总拿着《GAME 集中营》在我面前晃来晃去，要知道，它不仅只印你那一本。——武汉李寅

贵刊总说要力图改进插图的清晰度，但过了一期又一期，给人感觉是"光说不做"，没想《GAME 集中营》也会说谎，并且不是第一次，上次说有中文版《吞食天地》，可至今仍音讯杳无！——宜昌　左松



94 年第 5 期《黄金 GAME 珍藏》中介绍的"魂斗罗"内容为 MD，而所展示的照片却是 SFC 上的，希望这种小错误不再出现！——浙江　杨鲁加

在我们学校，游戏机被视若禁品，几年前就有禁令：玩者记过处分，现有两位同胞以身试法。其实，沉迷游戏的当属几位教师，他们甚至玩俄罗斯方块从晚上 6:00 到凌晨 2:00，深感游戏机的魅力，唯恐学生不能自拔，于是乎，"只许州官放火，不许百姓点灯。"——孝感　陈×

希望大编们敢于指出 GAME 的不足之处，让大家具有一定的鉴赏能力。——上海　李磊

贵刊有一错误反复出现，就是老有那么几张照片放倒。如 94.1 中的彩页"银河风暴"、"G1"中的"亚生命战争"(P44)，95.1 中 P49"圆桌骑士"的照片等。另外，有些照片滥竽充数，如两次介绍"怒之铁拳Ⅲ"均使用"Ⅱ"的照片(见 94.3P45 和 94.5P27)。——湖北　张勇　上海　徐磊

在介绍一些新卡时，能不能标出是单打还是双打，以便买卡时心中有数。——神龙鹰　于勇

求疵录

●目前一些杂志(如《家××》、《电××》)，载文称中文版《赌神》由台湾 CONY 公司汉化，这纯属无稽之谈，据我所知，该节目由北京××电子公司汉化。另外，该刊称此容量为 384K，也是不正确的，实际上，该节目原为日本 TECHNOS 公司 91 年出品，容量为 256K(即 2M)，汉化时加进 32K 容量的汉字库，故中文版容量应为 256K＋32K。　北京　冬白

●《电子游戏软件》94 年第 3 期 P8 最右一行第 6 排能量应为 8000 而不是 800　重庆　陈世鑫



大墙画廊



宁波　高波



北京　顾华业



襄樊　李泽渊

●《电子游戏软件》95 年第 1 期《三国志 Ⅲ》一文中，宝物一项“孙子兵法智力＋8”应是＋10，“七星宝剑武力＋2”应是“＋7”。 武汉 李纪恩 上海 严晶

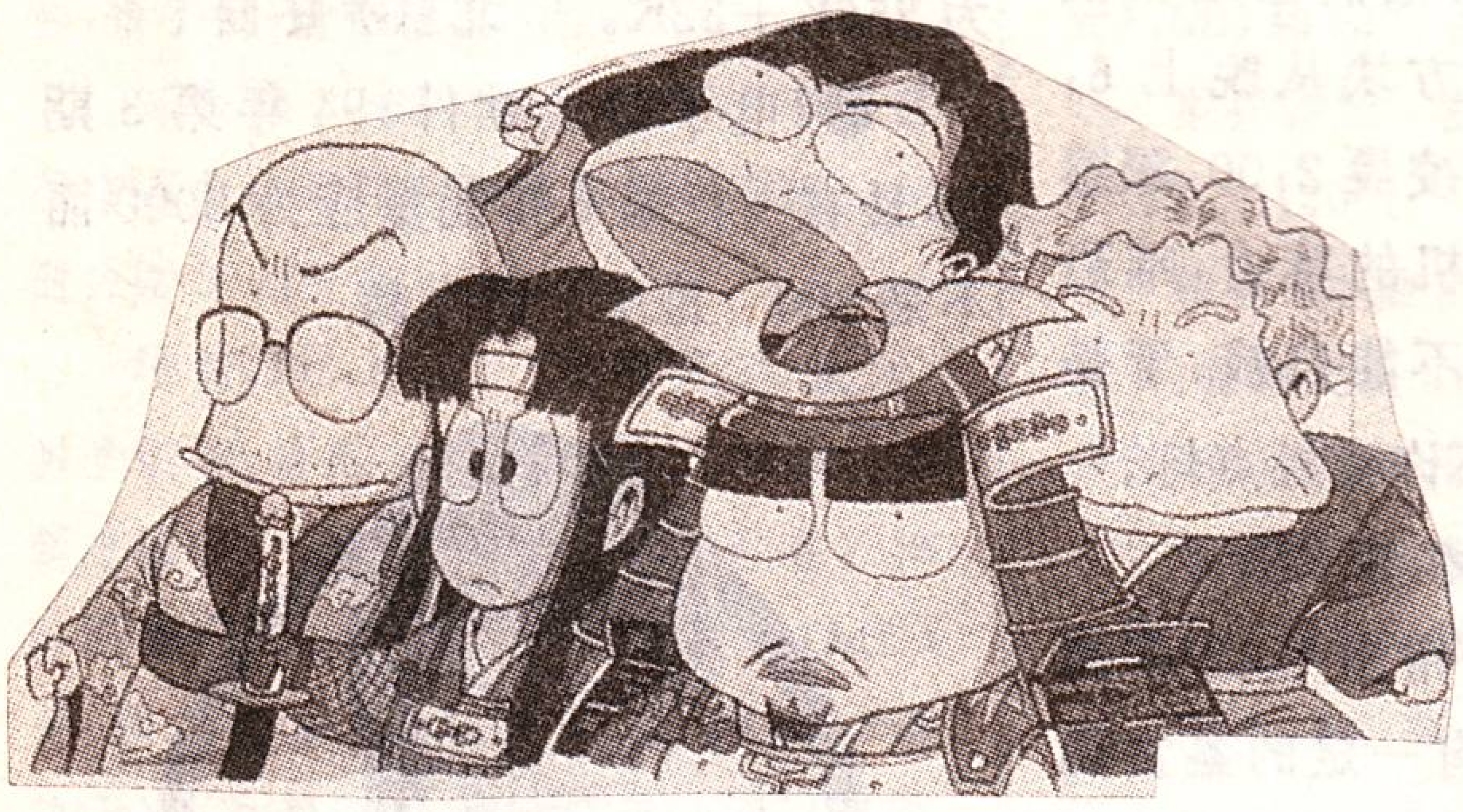
●《电子游戏软件》第 4 期“海外采风”中把格斗之王的人数弄错了。正确的是 8 个国家共 24 人，每国 3 人，并隐藏 BOSS 一人

8 个国家分别为意大利、中国、美国、日本、韩国、巴西、英国、墨西哥。

上海 Richard Stewart

●《电子游戏软件》95 年第 1 期 P28《秘技天地》中“如按住 START”误为“如 S 按住 ART”，P55“改略”应为“攻略”。 北京 李钧

封神榜



FC《三国志 Ⅱ——霸王的大陆》扮刘备，3 级难度，189 年 1 月至 190 年 4 月份统一天下。——鲍建哲 天津市南开区王顶堤迎水东里 14—3—103

求贤榜



●为什么《伊斯卡特历险记》一过蓝色时空之门打倒全部山洞敌人，就出现了 END 字样？——杨超 深圳八卦岭工业区七路三栋杨启宽转 518029

●《飞龙拳 Ⅱ》如何使“龙战士”发出强大的必杀拳?《燃烧战车》(METALGEAR)如何找到开门用的 5 号卡片”《最终任务》如何调出无数人?《特殊部队》如何调出无数“雷”(即飞机轰炸)。——于洪震 天津市中山门新村十二段二十九排十三号 300181

●电脑游戏《三界喻》如何过九格迷宫，如何进入七重山”——方晨洁 上海市四牌楼路县左街 20 弄 5 号 302 室 200010

●启动电脑游戏《笑傲江湖》后，令狐冲从师傅师母处刚出门没走几步便“请稍候”，紧接着便让按序输入人物头像(即密码)，这里怎么才能顺利通过？——王崧 天津市河东区向阳楼滇池里 7 号楼 2 栋 608 室 300160

●游戏卡是如何制作出来的？——李恒亮 辽宁鞍山市三十八中学 114000

●《幽游白书魔强统一战》中飞影如何发黑龙波？(MD)《七龙珠 Z》武勇烈传中的悟空如何连发“続エネルキ一弹”和“気合砲”？贝吉塔的气园斩怎样发？(MD)——何巍 北京市东城区豆咀胡同 43 号 100010

●FC《花式撞球》进入美国后，如果分数到达，要通过一次考验一杆使 4 个球进洞，才能进入世界杯(最后一局)，请问这一杆怎么打，是否要调击球点？——陈超 江苏省苏州市南环新村 22 幢东 302 室 215007

●《侍魂》(SFC)中的隐藏角色天草四郎时贞如何调出？——梁毅 广西南宁市建政路 28 号区文联 530023





沈阳 程立仁　武汉 叶柏均　上海 梅姨　上海 林子

龙哥热线



Q 玩游戏机会损坏电视机吗？——长春　高路

A 众所周知，电视机通过接收外部信号而产生图像供人欣赏。所以，无论是接收电视台的信号，还是录相机、游戏机的信号，对于电视机而言是平等的。所谓玩电子游戏会损坏电视机的说法是不科学的。当然，电视机只要使用都会有正常的损耗！

Q 贵刊在文章中提到超任使用PCM音源而世嘉是FM音源，两者有什么区别，哪一种更好？

A 简单地说，FM是指在内部预先准备好了许多不同的频率，而将这些既有的各种频率重新组合成更多种(或自己需要的)频率。而PCM则是将录制好的音乐直接播出，不需重新组合。PCM和FM各有优点和缺点，PCM优点是音质佳(不必组合，较接近原音)，缺点是浪费时间，耗容量；FM优点是方便，节省容量，缺点是失真(原音较差)。

Q ①《饿狼传说SPECIAL》的超必杀技出法？②SFC《SD飞龙拳》有无超必杀技？　安徽　蔡锐

A ①留意近期的杂志。②有。

Q 《龙珠Z》用雷达寻找龙珠时，为何走到正中却拿不到？　无锡　诸××　上海　邹亮　孙权

A 雷达是有一定精度的，在那一点周围仔细找(移动即可)。

Q MD(大战略)究竟有几盘？　湖南　文剑

A 两盘。一是以现代为背景，另一是写二战的节目。

Q 《天使之翼》共有几代？　山西　冯仁

A FC有Ⅰ、Ⅱ代，MD有Ⅲ代，SFC有Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ代。

Q FC《龙珠Z天下一武道会》中电脑会使用的超必杀技为何使不出？　上海　朱琦　BB　四川　王伟

A 因为该节目是配合条码机的，没有条码机则用不出。详情参考过去的杂志。

Q SFC《龙之战士》森林之子加入后何去何从？　济南　宋大治　陕西　马苏　重庆　刘汇样　成都　吴骞

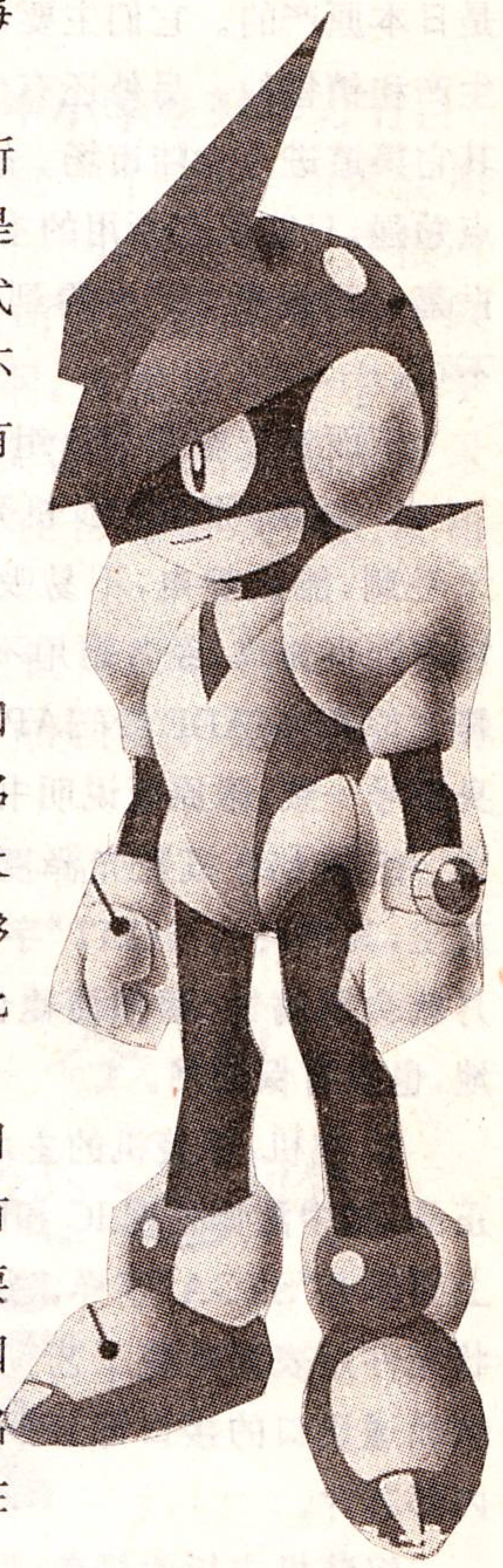
A 一起去卡斯塔巴尔城，把森林之子排在前方就能通过树林，使僵尸村恢复原装后找浮游城即可。经过这一情节后还要走一段才能见到丹克。

Q SFC《幽游白书》怎样才能于对战模式选用100％户愚吕？　北京　侍　重庆　李明众

A 在密码输入BABABABA，然后按住2P的L和R不放，用1P的A开始。

Q FC《三国志—霸王的大陆》为何无法培养出超级伊籍？　西安　王虎　上海　杜洵昊

A 所谓变身法是指游戏程式的错误，不出错也是有可能的。



Q CAPCOM街机《三国志Ⅱ》、《名将》等有没有家用机移植版？北京　党斌

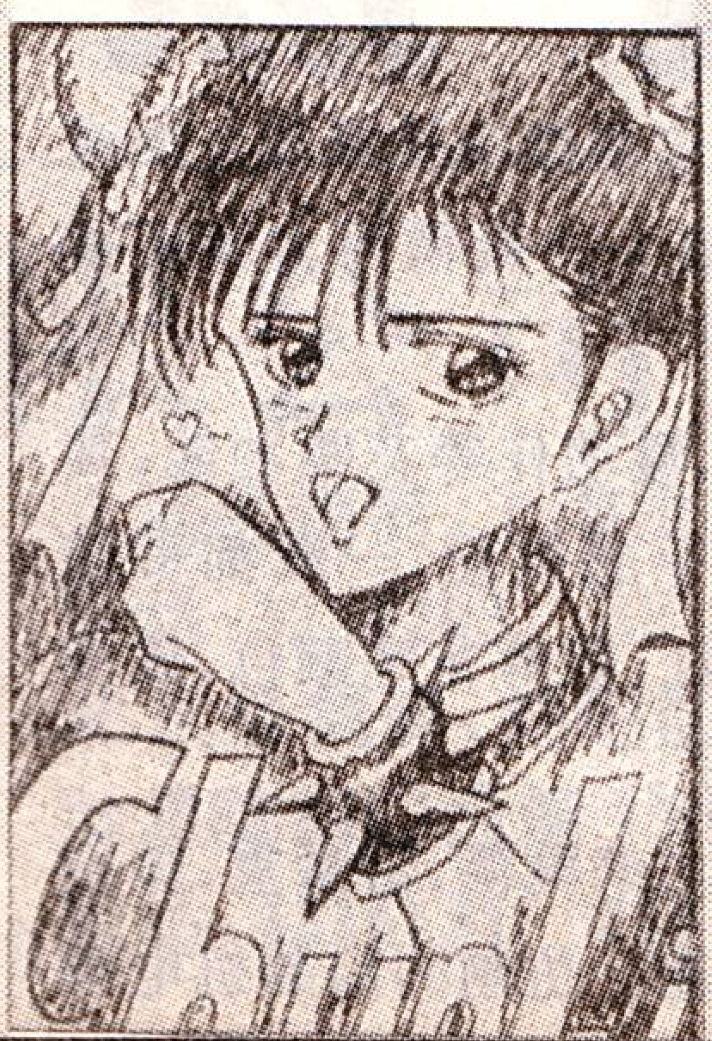
A 目前为止没有任何机种要移植《三国志Ⅱ》，《名将》准备在SFC推出。



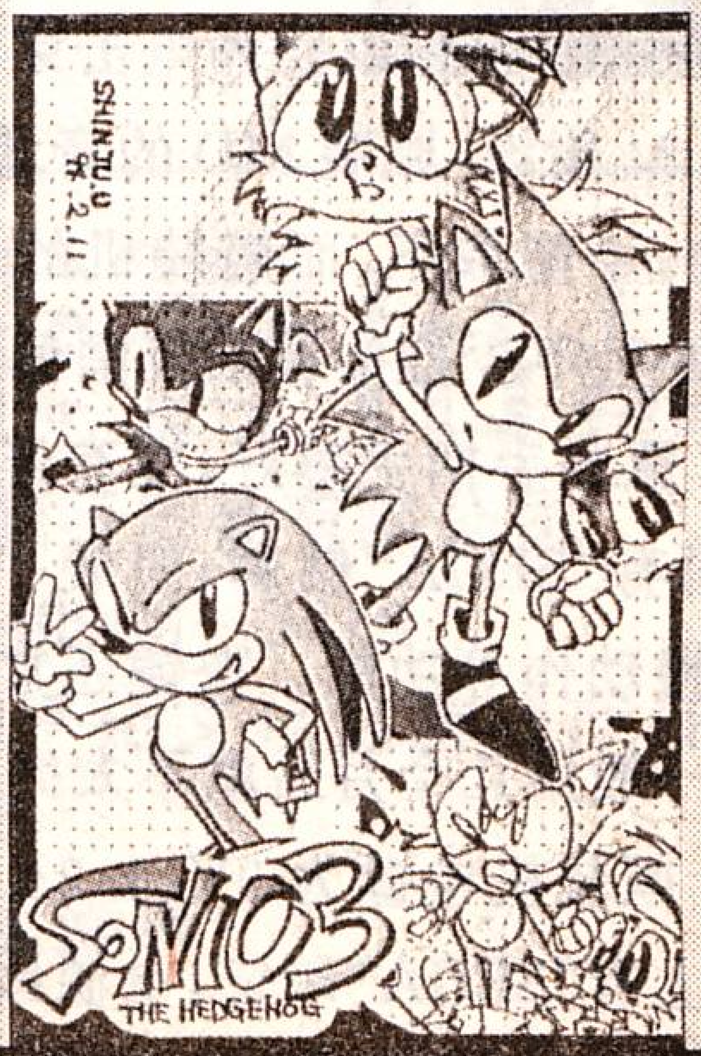
杭州　郭子育



长春　韩云生



西安　胡文新



重庆　苏仁

世嘉MD、MD2主机原装与组装对比报告

文/特工黄

做为16位机的先驱——世嘉的MD打入我国市场已有好几个年头了。

由于日本已不再制售MD1代(以下称MD)机，只有MD2代机(以下称MD2)，故国内的MD原装机不可能是日本原产的。它们主要是由世嘉在亚太地区的代理商生产和销售的。另外还有少量由原装主机经改制后通过其它渠道进入大陆市场。故MD的原装机严格地说也有点勉强，只能说它所用的主要部件是正品。其实只要是被世嘉公司授权生产并得到认可的主机，算作原装机亦无不可。

下面首先看看MD组装机与原装机的区别。

1. 外观：原装MD机壳黑色光泽度极高，边缘光滑，无毛刺，能抗静电，不易吸附灰尘，其中央的“16BIT”字样为纯铜铸成，经久耐用不褪色，主机背面的“SEGA”铭牌上标有“MADE IN JAPAN”字样，保证书上编号与机身编号一致，附原版说明书。

组装MD机壳光泽度不高，制作较粗糙，容易吸附灰尘，其中央的“16BIT”字样为塑料镀铜而成，过上个把月就会因腐蚀、磨损而褪色，背面的铭牌一般不敢标产地，也没有保证书。

2. 主机：原装机的主电路板为深棕色，所用IC均为正品，其中图像处理IC和时钟接口IC都是MD专用的，上面印有“SEGA”字样。主板上的电阻、电容全部采用片状元件用表面贴装工艺直接焊在电路板上，并且游戏手柄和通讯口的接口部分采用光耦作隔离，以防静电击穿内部芯片。

组装机主板为绿色，所用IC大多为台湾的仿制品，阻容元件也都是普通元件，手柄接口没有光耦隔离，这里要奉劝使用组装MD的朋友不要带电拔插手柄或用手触摸手柄接口，以防静电击穿内部IC。

3. 附设：原装MD的音量电位器推头是固定在面板上的，不能取下，而组装机的该推头一般稍用力就可拔下，并且不少推头移动范围偏小。

原装手柄手感好，没有连发、慢动作等花哨功能，其背面有“SEGA”铭牌；组装手柄手感生硬，一般都带连发、慢动作等功能。按键还常用红、蓝等花哨颜色，质量差，一般用几个月后就不太灵光了。

原装机电源为9V、1.2A大功率电源，份量重、体积大，上有“SEGA”印记，电源线较粗。仿制的组装机电源没有“SEGA”印记，电源线很细，还有的甚至用普通10V，1.2A注塑密封式电源。它的散热性很差，稍用一会便十分烫手，天气过热或电网电压偏低就会影响游戏机的图像(有黑色条纹上下翻滚)和声音(产生交流嗡嗡声)。

早期的原装MD射频线是固定在机内的，手感十分柔软，并且带有9个针通讯口，但现在的原装MD也大多取消了通讯口，射频线也可取下。组装机则一律没有通讯口，射频线又细又硬，有的上面印着汉语拼音的“信号线”“射频线”字样，有的组装机甚至连AV输出插座和CD接口都省去，令人心痛不已。

原装机带有游戏卡自锁装置，当电源处于“开”状态时不能插入或拔出游戏卡；而近来不少组装机省去了该装置，容易因误带电拔插卡而烧坏机、卡，玩友们千万要注意。

4. 性能：由于原装MD采用了片状元件，光耦隔离等技术，故主机的故障率极低，而组装机由于所用元件质量不稳定，又没有安全隔离措施，焊接技术也差，故它的故障率比原装机高出许多。

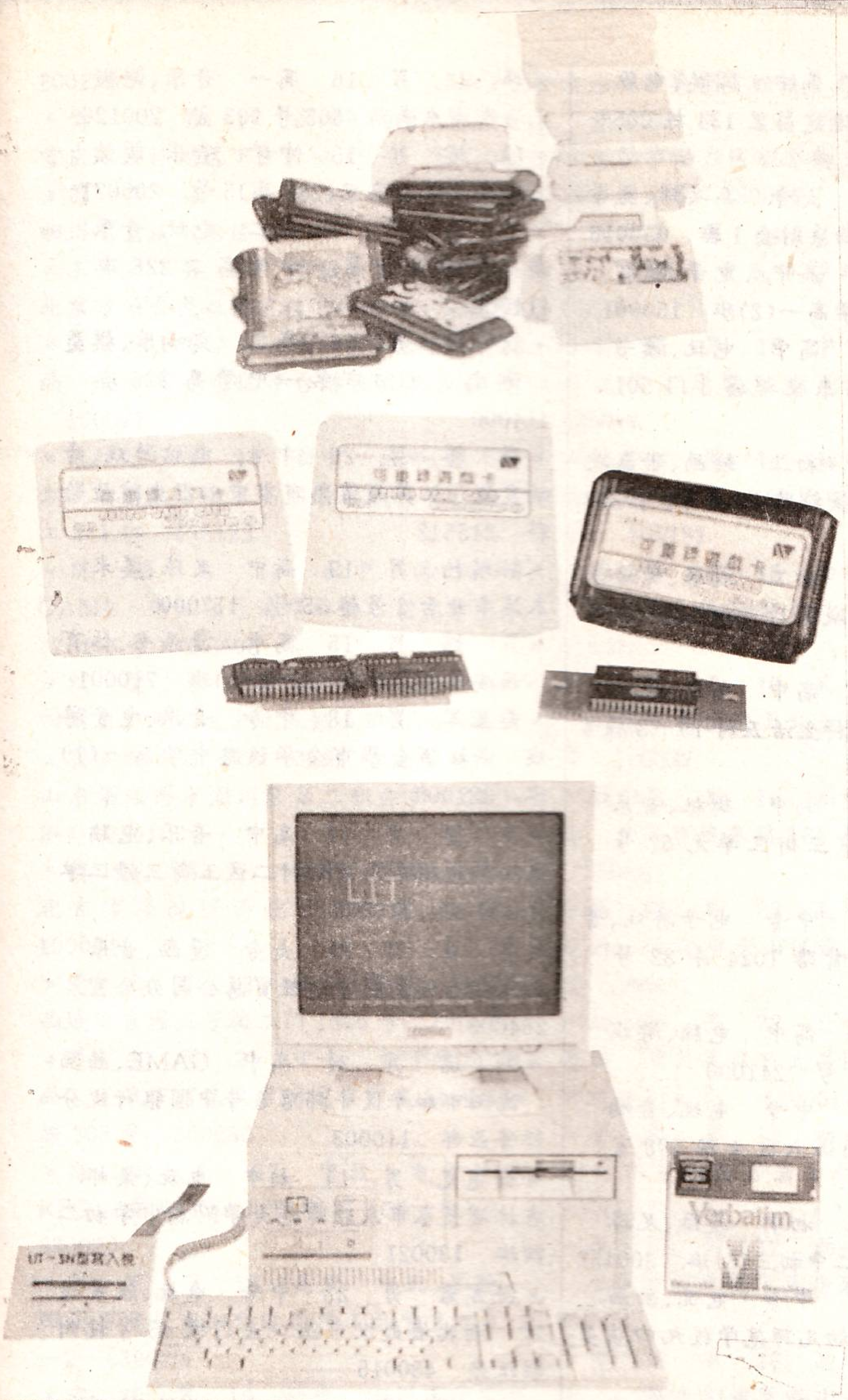
原装机由于所用IC均为正品，故在图像、声音、运行速度均优于组装机。尤其是在声音上，原装机所用电子音乐合成IC为雅玛哈公司正品，音响效果清脆、悦耳；组装机所用该IC为仿制品，声音较浑浊，有的甚至少了一个音源。以《12人街霸》为例，在选角色时原装机会发出清脆的乐音，如果该乐音很小声或根本听不见，是组装机无疑。

5. 兼容性：原装MD兼容所有原装卡，仅对少数盗版卡不兼容，而且大多开机后能显示世嘉公司的版权说明英文字幕。组装机兼容性则良莠不齐，且在开机后无版权说明字幕。

世嘉主机还有美、日版之分，日版名曰“MEGA DRIVE”，美版名曰“GENESIS(创世纪)”，用一些内含英、日文两种模式的游戏如《鲛！鲛！鲛！》、《世界末日》就可区分出。进入我国的世嘉组装机大部分是日版的，对美、日版游戏大多能兼容，而美版世嘉组装机对一些日版游戏显得兼容性不太好。

说了这么多原装MD和组装MD的鉴别方法，其实实际鉴别时只须拔下机器右下方CD接头的盖子，看见电路板为深棕色且接触端子为镀金则为原装MD，否则就不是。

(下转第5页)



我公司根据经销商和用户反馈信息，组织技术人员昼夜奋战，在 LIT 可重录型游戏卡基础上又隆重推出 LIT 系列三大热点产品。

▲街机可录型电脑板

开游戏机房，换节目电脑板是机房老板的一件烦恼事情，少则数百元，多则几千元，有了 LIT 街机电脑板，换一次节目，就可以象家庭 LIT 卡，只需一些录制费。

▲家庭 16 位立体游戏机大容量可录卡

大容量 16M，可录 16M 节目，带记忆功能，有 4M、8M 组成合卡功能。

▲家庭 8 位游戏机用中小学系列学习节目

电子游戏机已普及到每一个家庭，如果能用它进行电脑教学，对家庭对社会都将是一件很有意义的事情。为此，李氏公司投巨资，召络天下软件开发英才，依照教学大纲，开发出用于中小学各科的全系列学习节目。该套节目可选择重复录入 LIT 可重录型游戏卡，在普通游戏机上便可使用。

（注：凡 LIT 产品老经销商欲经销以上产品请速联系，欲经销 LIT 产品新客户请提前申请和预约）

继续提供家庭 8 位、16 位 LIT 系列可重录游戏卡及录制系统。

欢迎在各地
经销商处选购

突发奇兵
三大热点产品

李氏科技发展有限公司荣誉出品

地址：陕西省宝鸡市金陵路 21 号
电话：0917—219789 211261　邮编：721001
深圳分厂：深圳市宝安区西乡新安五路 77 区 25 栋厂房三层
业务电话：0755—7900837　邮编：518102
哈尔滨办事处：0451—8602158

上海经销商：上海市永利行贸易有限公司
电话：3784293　BP：2440088—3418
北京经销商：朝阳区和平街文化站游戏厅（8 区计量院南门西侧 100 米）
电话：4216131—224　孟健康

玩友俱乐部

＊殷鸣华　男　16　高中　电玩、文学　上海市虹口区江湾镇沽源路116弄2号104室　200434

＊唐炯滢　男　21　高中　漫画、音乐　上海市南市区梦花街186号　200010

＊杨　华　男　16　职高　音乐、书籍　北京市东城区128中高一(2)班　100007

＊杨秋明　男　23　中专　听歌、看杂志　中央人民广播电台播出部传音一科　100866

＊林　力　男　15　在校　电玩、足球　四川省成都市成华区二仙桥北二路外国语学校　610016

＊施永凯　男　17　高中　漫画、闲侃　江苏张家港市花园滨一村22幢305室　215600

＊贺志刚　男　19　高中　漫画、音乐　上海市肇周路200弄7号　200025

＊李　明　男　20　中学　旅游、游戏机　上海市虹口区多伦路52号吉利首饰有限公司　200091

＊魏　骥　男　17　高中　电玩、读书　北京市宣武区永安路北四楼1单元1号　100050

＊苑　松　男　13　初二　看书(杂)、绘画　北京市海淀区小南庄干休所西一号楼三楼4141　100081

＊陈　坤　男. 23　中专　旅游、电子游戏　四川省成都市三圣街33号二单元十二号　610021

＊孙　喆　男　12　预备班　电玩、看书　上海市浦东新区浦东南路4605号504室。(高层)　200126

＊徐　翔　男　23　高中　电玩、音乐　浙江省杭州市江干区元宝街11号2—304室　310002

＊郭　洋　男　13　七年　搜集秘技、看漫画　四川省自贡市大安区和大四组149号　643010

＊董　烨　男　14　初二　游戏机、音乐　江苏省南京市进香河33号10幢402室　210018

＊吴　骛　男　15　高中　电玩、游泳　成都王家巷13号　610017

＊杨明忠　男　38　大学　重庆制皂总厂　重庆市江北区石马河桂花村80号　630021

＊胡　波　男　18　中专　游戏机、足球　湖北省荆沙电力局劳动服务公司转胡金贵　434000

＊俞　靖　男　20　高中　电玩、文学　武林路262号402—2室　310006

＊杨　悦　男　15　高中　闯关、电脑　天津市河北区建昌道建昌里134栋205—206　300240

＊刘　健　男　20　大专　乒乓球、文学　河北师范大学生物系财会1班　050016

＊杨艺帆　男　15　高中　电子、模型　哈尔滨市第十三中学高一(2)班　150001

＊白　隼　男　16　高中　电玩、读书　北京市大兴县滨河东里4楼3门501　102600

＊庄　骏　男　14　初二　绘画、世嘉攻关　上海市杨浦区铁铃路50弄12号203室　200092

＊倪里特　男　14　初二　漫画、听音乐　浙江省杭州市上城区后市街137—2号202室　310002

＊唐峻嵘　男　16　高中　电玩、音乐　武汉市硚口区生活村生活五村19—8栋4单元　430034

＊汪　洋　男　15　初中　街机、音乐　沈阳市大东区新东三街三单元67号　110043

＊王　凯　男　18　中专　电子游戏、音乐　上海市周家嘴路1024弄32号　200082

＊吴江平　男　20　高中　电脑、游戏　皖芜湖市陡门巷42号　241000

＊蔡　锐　男　17　中专　电玩、音响　安徽省马鞍山市雨山六区十栋508室　243000

＊潘　宁　男　15　初中　漫画、足球　天津市塘沽区渤油二中初三(5)班　300452

＊张大鹏　男　17　中专　电玩、画画　辽宁省抚顺市艺术幼儿师范学校九四届美术三班　113001

＊陆　军　男　19　中专　电玩、音乐　江苏省镇江市王家巷31号　212002

＊宋连原　男　15　初三　骑车、听音乐　上海市卢湾区中山南一路1050号2003室　200023

＊黄　波　男　21　中专　电玩、围棋　上海市南京西路1603弄44号二楼　200040

＊李　征　男　16　高一　音乐、逛街　上海市浦东南路4605号903室　200126

＊陈　臻　男　15　中学　音乐、阅读　上海安庆路上海里(388头)5号　200071

＊吕　威　男　16　高二　电玩、音乐　湖南省岳阳市第一中学高二226班　414000

＊魏　强　男　16　高二　交响乐、棋类　湖南省岳阳市第一中学高226班　414000

＊龚　晖　男　26　中专　电脑游戏、音响发烧　江苏省常熟市市中心卫生院检验科　215542

＊孙靖柏　男　19　高中　足球、美术　本溪市北台2号楼55号　117000

＊芦　炜　男　15　高中　漫画书、体育　西安高级中学高九七级(8)班　710001

＊赵亚军　男　18　中专　音乐、电子游戏　浙江省金华市金华铁路中学高一(1)班　321000

＊王　坚　男　17　高中　音乐、电脑　浙江省杭州市采荷新村二区玉荷三幢二单元401室　310006

＊管　筝　男　22　大专　漫画、音乐　山东烟台开发区华达经贸总公司办公室　264006

＊刘　璐　男　21　高中　GAME、画画　沈阳市和平区十纬路6号中国银行沈分行营业部　110003

＊云宪光　男　14　初中　电玩、集邮　吉林省长春市东北师范大学附属中学初二四班　130021

＊孙龙君　男　23　中专　电玩、服装设计　湖北省武汉市汉口天门墩40号杭州驻汉办　430015

＊孙　辉　男　19　中专　小说、音乐　北京市朝阳区大山子北里28号楼四单元103号　100015

＊张大豪　男　17　高中　电玩、音乐　邯郸市矿山局家属院13号楼1单元四号　056002

＊孙奇峰　男　14　初中　逛街、游戏机　上海市徐汇区漕溪南一村45号204室

玩　友　俱　乐　部

姓名		性别		年龄		学历	
爱好	①		②		邮编		
地址							

· 自95年开始，本刊将设“玩友俱乐部”。为广大闯关族免费刊登求友信息。不分男女老幼，大家可以物以类聚，相互写信联系。

· 请剪下表格填妥后寄到“北京东城区沙井胡同15号电子游戏软件玩友俱乐部收，100009”

· 凡资料不全或文字暧昧不明，本刊有权删改或拒登，以维护信誉。

· 爱好只可两项，文字要简明，如“登山、音乐、逛街”等

200233
*黄　上　男　17　高中　电玩、音乐　重庆市沙坪坝区下中渡口49号　630030
*苏　辉　男　18　高中　踢球、听歌　四川省重庆市石桥铺中学　630039
*王　骞　男　17　中技　游戏、看书　北京市丰台区二轻技校93—5班　100078
*王　兵　男　15　高一　GAME、看漫画　北京市丰台区丰台路93号1门4号　100071
*张江江　男　14　初中　集邮、看书　湖北省潜江市江汉石油管理局技工学校车工941班　433123
*陈　荣　男　16　初中　集邮、TV GAME　浙江省乐清市虹桥八村木材巷东17幢3号　325608
*刘　智　男　14　初中　画画、看书　四川省泸州市七中九五级五班　646000
*孙燕朋　男　16　逛街、打电子游戏　山东省淄博市淄川区第二职业中专(微机班)　255100
*魏小龙　男　17　初中　歌曲、电影　北京市海淀区西北旺北大街64号　100094
*党　斌　男　13　初二　街机　北京市西城区官园五号楼二门1605号　100034
*李　杰　男　21　中专　电子游戏、绘画　天津市河东区常州道常州里21号楼4栋308号　300250
*陈　敏　男　17　中技　电子游戏 RPG　重庆市江北区塔坪102—6—2　630020
*陈　东　男　18　高中　电玩、军事　四川省重庆市江北区塔坪102号2单元1—2　630020
*郑　旺　男　16　初中　四川省重庆市九龙坡区铁路子弟中学初三五班(195#)　630053
*赵清海　男　24　大专　音乐、逛街　哈尔滨市平房区建安街322楼72号　150066
*邵春华　男　18　高中　音乐、逛街　皖芜湖市团结西路绿影新村28幢三单元101#　241001
*祝培韵　男　15　初中　电脑、音乐　上海市虹口区天宝路198弄12号　200092
*王　刚　男　14　高中　电脑、音乐　西安市莲湖区环城西路北段付144号　710082
*张　帆　男　18　高中　电子游戏、足球　重庆市江北区玉带山重庆四通调压器厂　630021
*万　凯　男　16　高中　电玩、漫画　湖南省株洲市第一中学高51班　412000
*廖　竞　男　15　高一　看书、健身　四川省乐山市草堂高中高(一)4班　614000
*俞军良　男　20　初中　电玩、音乐　江苏省常熟市支塘镇自来水厂　215531
*李延东　男　19　高中　电玩、美术　哈尔滨市动力区联草街三角地12—2栋4门2楼2号　150046
*陈磊磊　男　11　小学　电子游戏、登山　四川省重庆市劳动人民文化宫　630014
*全　鹏　男　18　中专　漫画、历史　武汉市江岸区胜利街延昌里15号　430014
*鲍建哲　男　14　初中　藏书、电玩　天津市南开区玉阮堤迎水东里14—3—103　300191
*叶　锋　男　15　初中　漫画、听音乐　江苏省无锡市第十二中学初二(5)班　214001
*王　欢　男　17　高中　电玩、作模型　北京市西城区月坛北小街11楼2门4号　100037
*潘宇亮　男　16　初中　电子游戏、汽车　上海市岚皋路166弄11号50 2/3室　200061
*蔡　琮　男　23　高中　超级任天堂、音乐　上海市宝山区通河一村30号302室　200431
*向　剑　男　22　大专　流行音乐、计算机　中共武汉市武昌区委办公室(武昌解放路455号)　430061
*李　枫　男　13　初中　逛街、画画　上海市宝山区月浦4村25门101室　200941
*李　悦　男　12　初中　游戏机、看书　天津市河西区下瓦房久仰里4栋206　300203
*郑志刚　男　16　高中　电子游戏、音乐　上海市杨浦区鞍山八村13号504室　200092
*郭培杰　男　17　中技　游戏机、音乐　北京房山良乡电力学校9336班　102401
*周晓晖　男　17　高中　电玩、旅游　浙江省乐清市虹桥镇集贤街86号　325608
*李　森　男　18　高三　游戏、音乐　黑龙江省牡丹江市第二中学高三七班　157000
*徐昕铭　男　14　初二　制作模型、电玩　上海市普陀区泰山三村27号201室　200065
*许　宁　男　19　高中　音乐、集邮　南京市端全北村42栋103室　210016
*刘远剑　男　14　初中　漫画、电玩　四川省重庆市江北区建北一村81号5—1　630020
*杨宝山　男　16　初中　电子、闯关　黑龙江省哈尔滨市道里区霞曼街72号105信箱　150010
*朱　赞　男　14　初中　电玩、电视　上海市普陀区宜川二村179号201室　200061
*沈朝言　男　17　中专　游戏机、音乐　上海市长宁区中山西路1030弄15号602室　200051
*黄礼彬　男　18　高中　画画、音乐　江苏省张家港市第一中学高二(3)班　215600
*张　宏　男　21　初中　足球、军事　四川省重庆市九龙坡区谢家湾民主二村5栋3单元2—4户　630050
*王　波　男　17　中专　看书、电子游戏　武汉市保温瓶厂宿舍2栋2单元501号　430073
*徐　勇　男　20　大学　音乐　陕西省西安市雁塔路中段二十四号家属区7号楼1—5—1　710054
*张　智　男　16　高二　蓝球、漫画　江苏省张家港市花园新村一村22幢305室　215600
*许　杰　男　20　高中　剑术、电玩　上海市长宁区昭化路60弄7号104室　200050
*周　睿　男　14　初二　游戏机、漫画　上海市浦东新区东园二村209号104室　200120
*李坤剑　男　19　技校　模型、GAME　四川重庆沙坪坝区双碑光荣坡285—3—11　630032
*卢耀素　男　13　初三　篮球、电子游戏　湖北省沙市市第三中学(本部)实9201班　434000
*丁　勇　男　17　高中　电脑、音乐　湖南省醴陵市解放路近家湖26号　412200
*陈进炜　男　16　高中　电子游戏、流行音乐　武汉市第十五中学高一(五)班　430071
*耿　欣　男　15　高中　电玩、体育运动　北京市西城区富国街3号(北京三中高一(1)班)　100034
*贾胜友　男　16　初中　养鸟、电玩　天津市北辰区天穆镇马庄　300400
*孙　刚　男　17　高中　电玩、交友　江苏省昆山市玉山镇柴王弄24号　215300
*冯　迅　男　19　高中　电玩、漫画　四川省重庆市清华中学　630054
*肖国栋　男　14　初中　电游、学习　湖南省益阳市无线电三厂　413001
*李洪源　男　17　中专　电玩、音乐　湖南省娄底市涟沅钢铁厂机制公司资料室　417009
*邱晓龙　男　17　高中　电脑游戏、篮球　北京市海淀区北太平路17号6楼　100039
*赵　俊　男　17　技校　游戏机、听音乐　上海市徐汇区老沪闵路新龙华18号　200232

智乐王国

北京最大的游戏机专营店

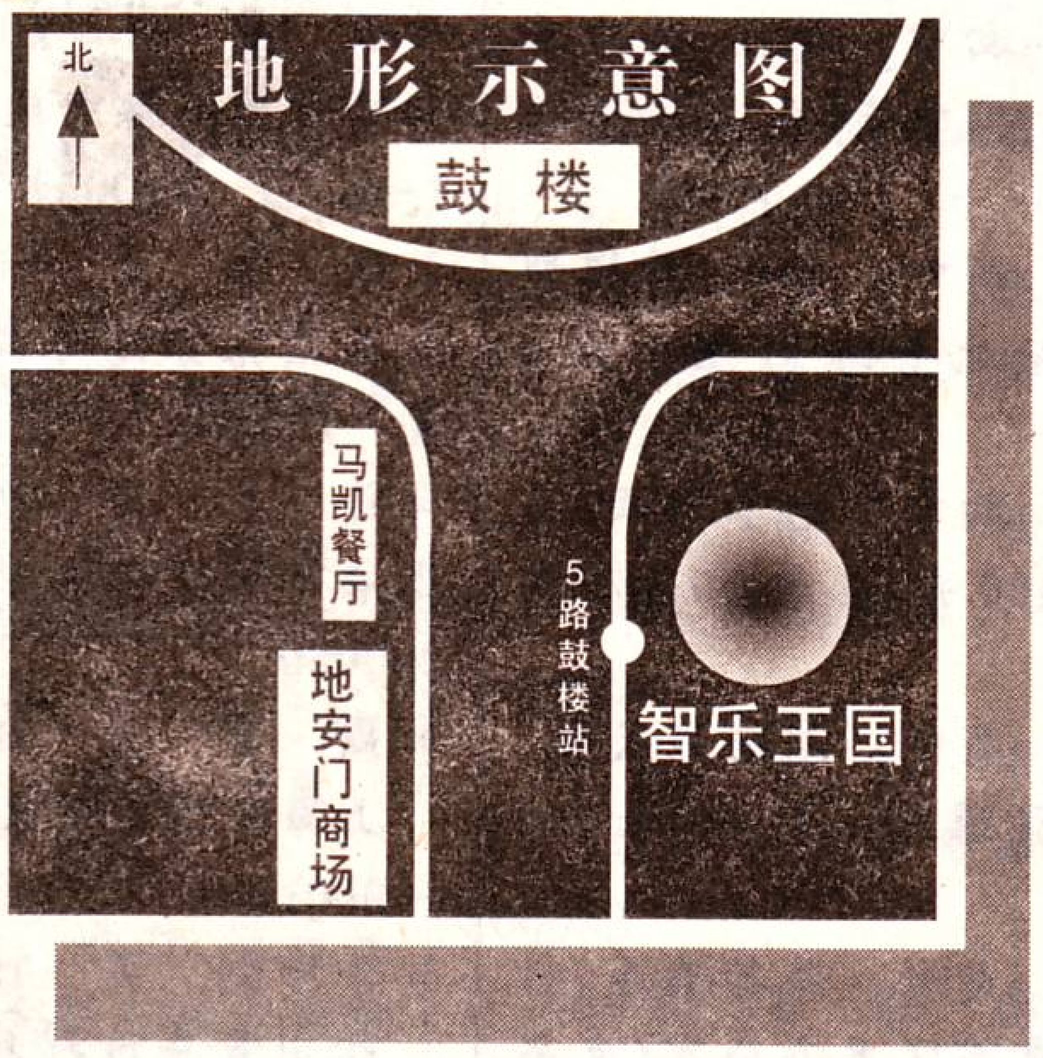
本店办理全国各地的游戏机、游戏卡邮购业务，来函索取价目表。款到三日内发货，因质量问题凭发票一个月之内寄回本店予以调换，邮费由本店承担。除零售外，还有批发业务。

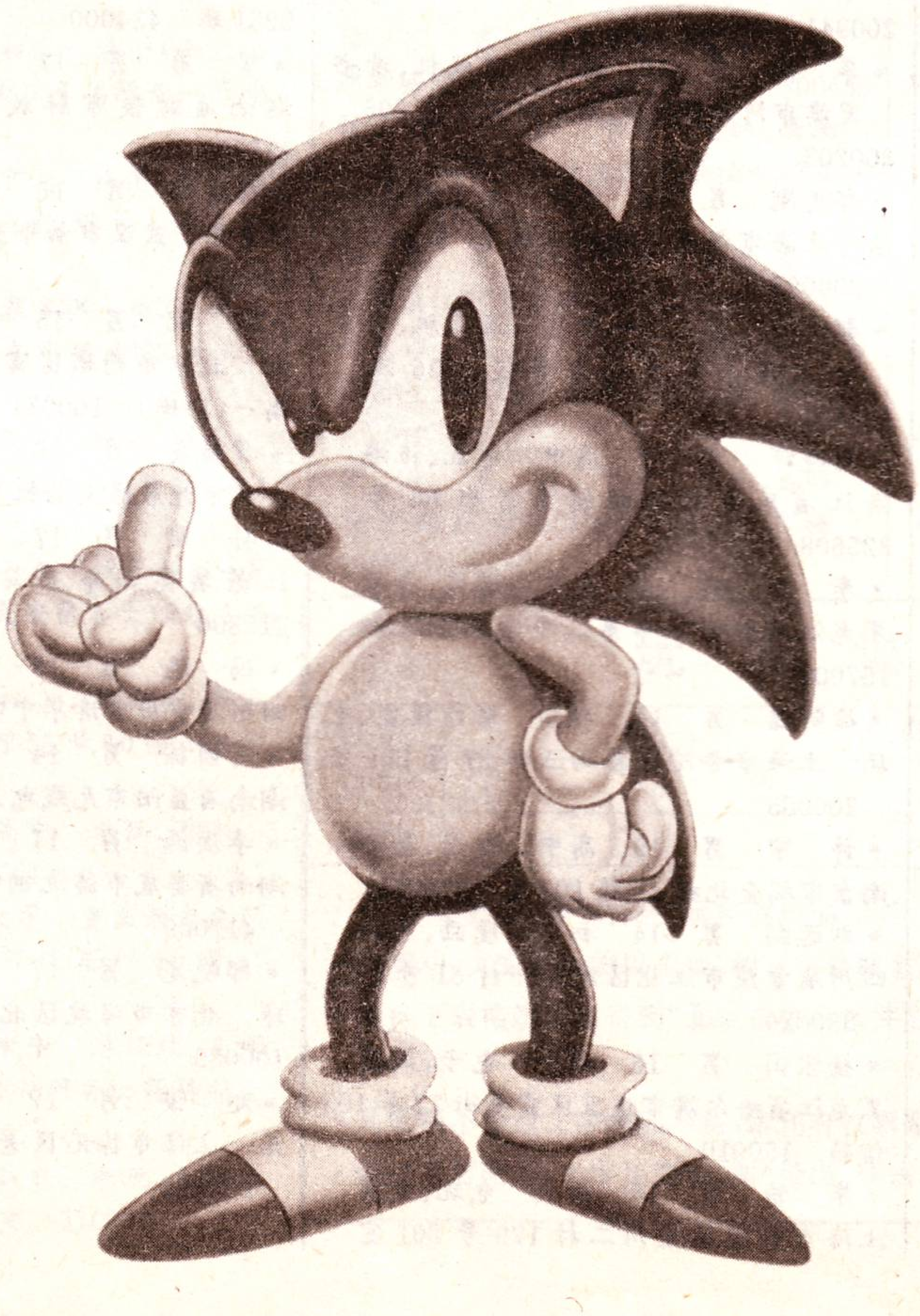
*来本店选购游戏机、游戏卡，确保质量。

*这里的游戏机、游戏卡品种最全，价格最低，直接来这里最省时间。

*自选商场，方便选购。

*本店办理游戏卡以旧换新业务。





智乐王国游戏机专营店

地址：地安门外大街36号

邮编：100009

电话：01-4035664

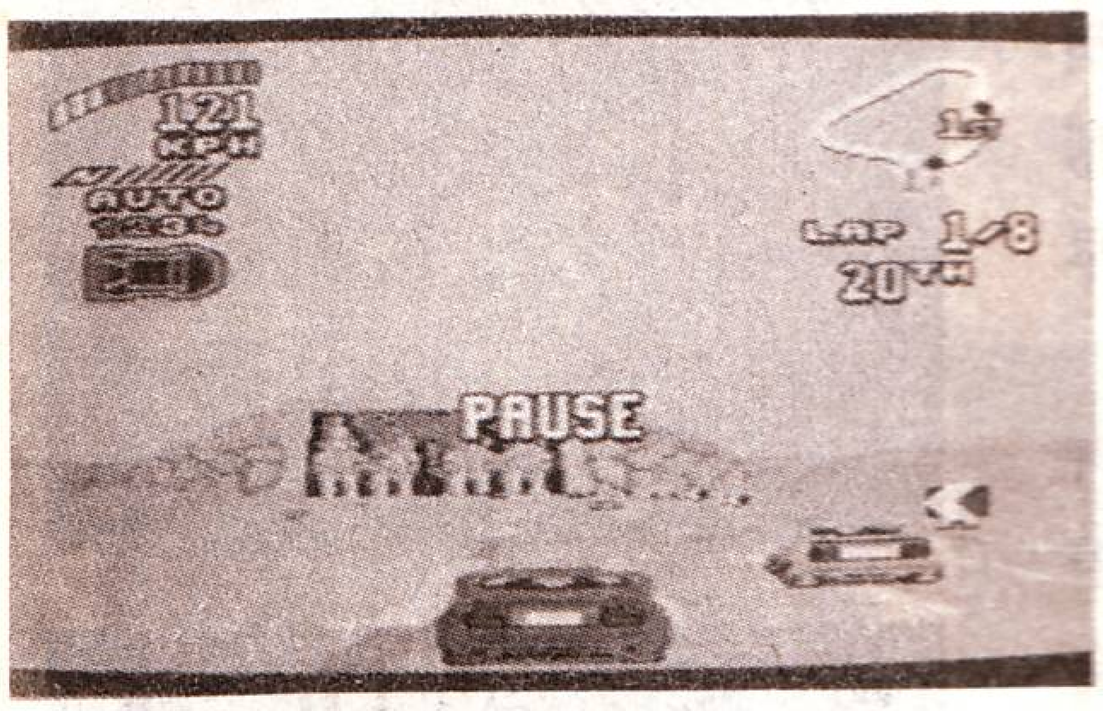
智樂王國

电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

MD 顶级赛车 2

厂商 VIC TOKAI 类型 RAC 容量 8M





▲ 在世界各地赛道中比赛

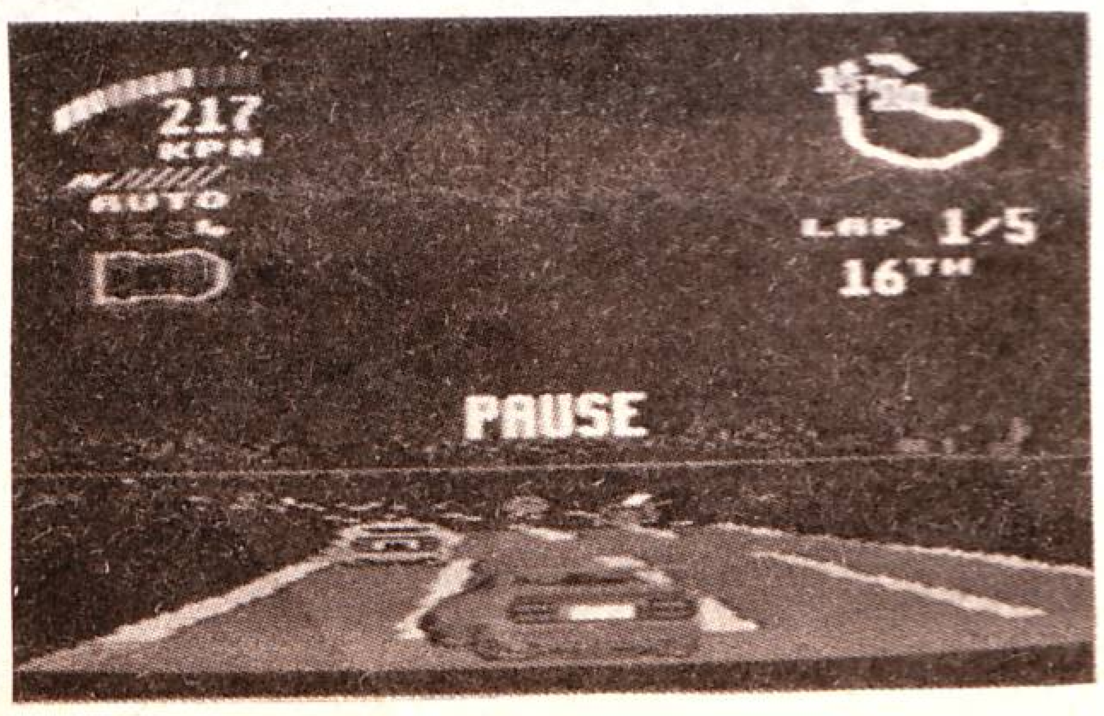


▲ 赛道亦有波动起伏



▲ 天气会有变化;对于设备要求亦不同

正如其名一样,这部赛车游戏不论从操纵性、操作感、画面以及音效等方面在 MD 的赛车游戏中确是顶级的。游戏在几十个国家的几百条赛道中进行,获得好名次以夺得高额奖金以便购买更优良的设备,当你拥有最好的装备后,赛车所具有的疯狂速度会令你的神经中枢得到足够的刺激。



◀ 具有非常好的操作感

SFC 极上·Q 版沙罗曼蛇

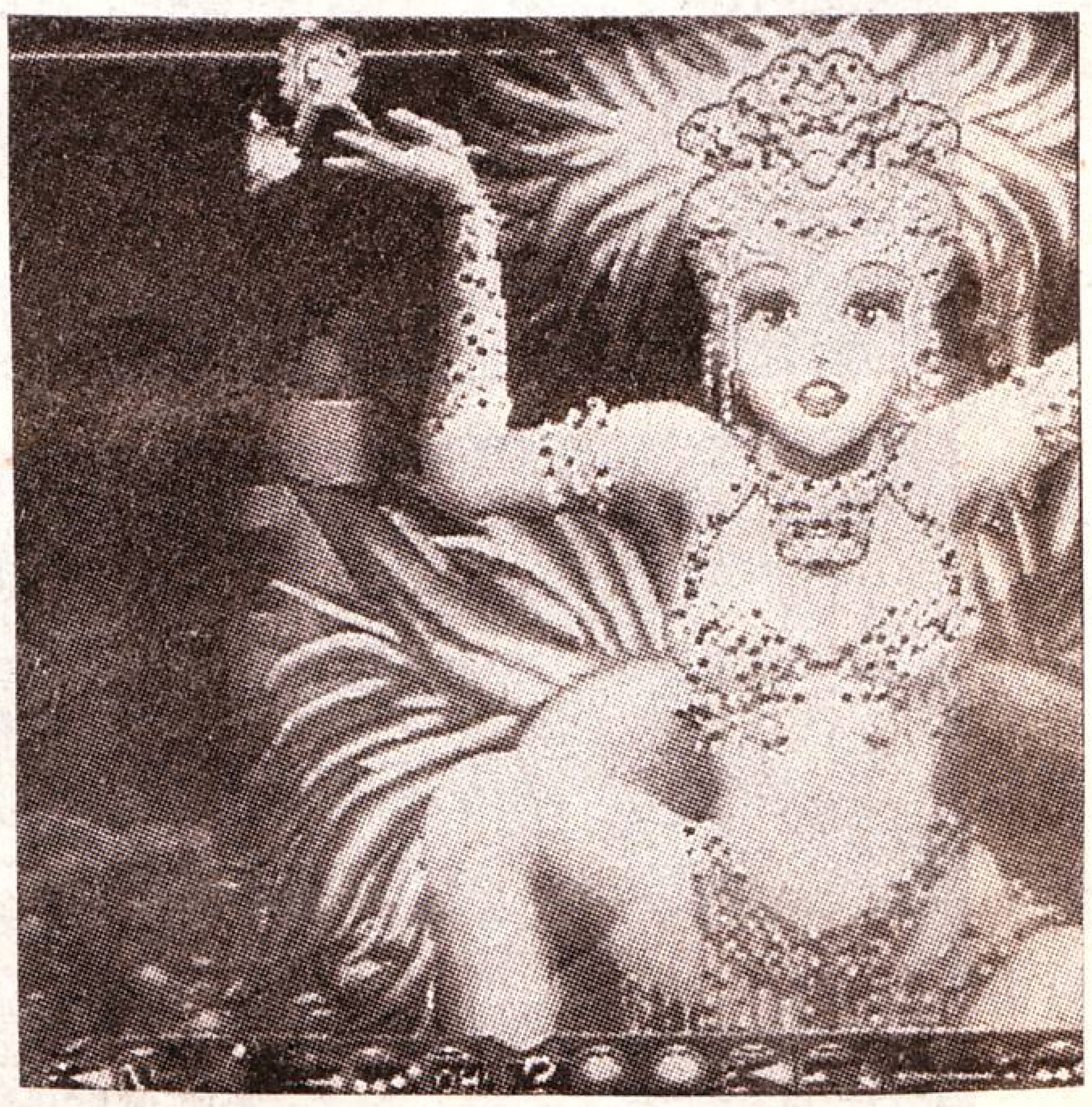
厂商 KONAMI 类型 STG 容量 16M

追寻过去的光荣
KONAMI 力作再度登场!

曾在街机及超任大受欢迎的搞笑射击节目 Q 版沙罗曼蛇,如今再度登场了!前作的迷友们一定会兴奋不已。而且,这次冠以"极上"之名,当然意味着较前作大幅强化。但是,对于不熟悉本节目的玩家,还是从头做一下介绍吧。



本节目的系统与名作"沙罗曼蛇"完全相同,敌人的攻击方式、可多阶段提升能量并随意加强各种武器。但角色(战机)和敌人全都是极其可笑的造型,攻击方式也相当滑稽,因而得名。可选择的角色特别多,从正统派的沙罗曼蛇、兵蜂到章鱼先生、飞鱼、火柴人、BB 战士欧柏,甚至恶魔城外传的王子、大盗伍右卫门以及企鹅等等柯那米的名星应有尽有,真是太过瘾了!每版面的 BOSS 也十分古怪,有芭蕾熊猫、有大章鱼、还有卡通名片中的美女(?!)。STG 或 Q 版迷们就算没玩过前作,也绝对要见识一下"极上"的魅力。



SFC 超级航空大亨

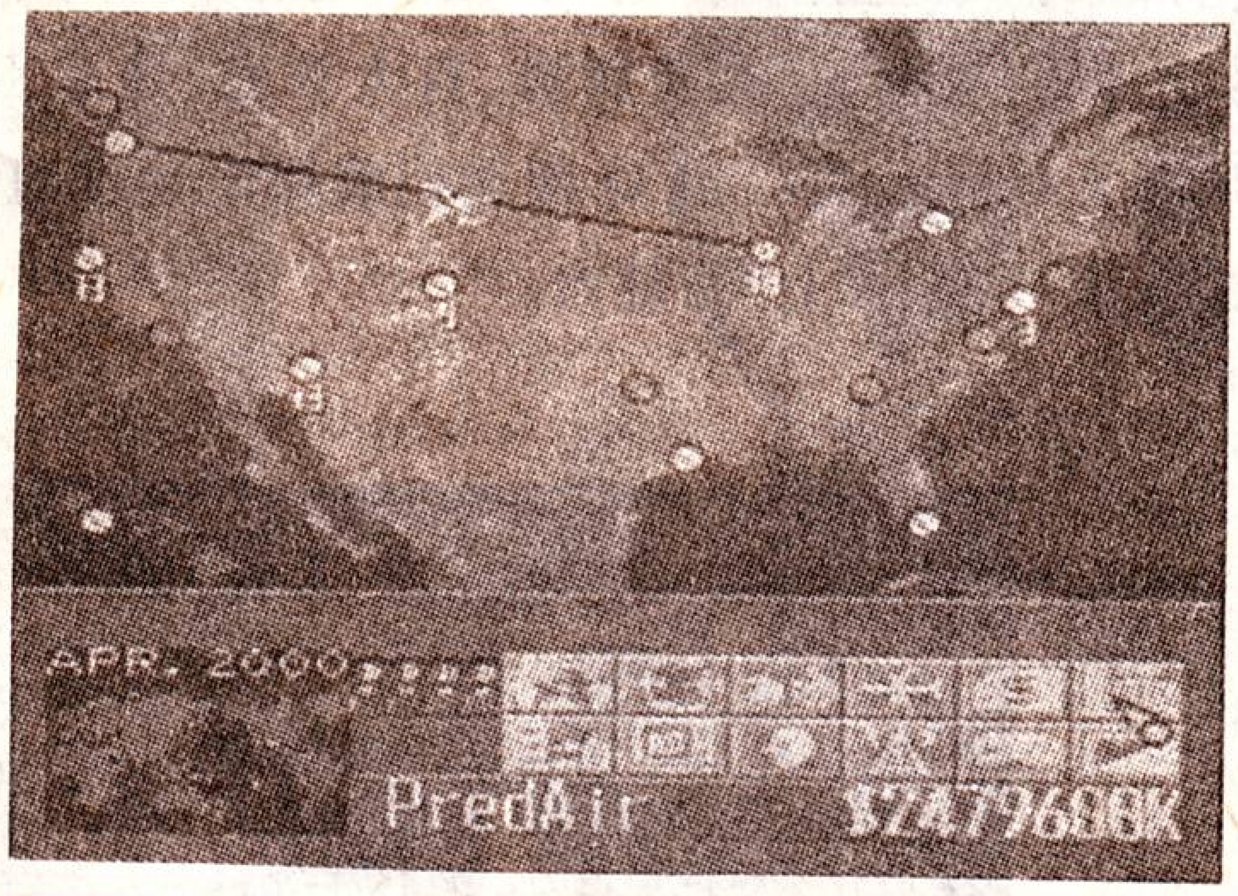
厂商 KOEI 类型 SLG 容量 12M

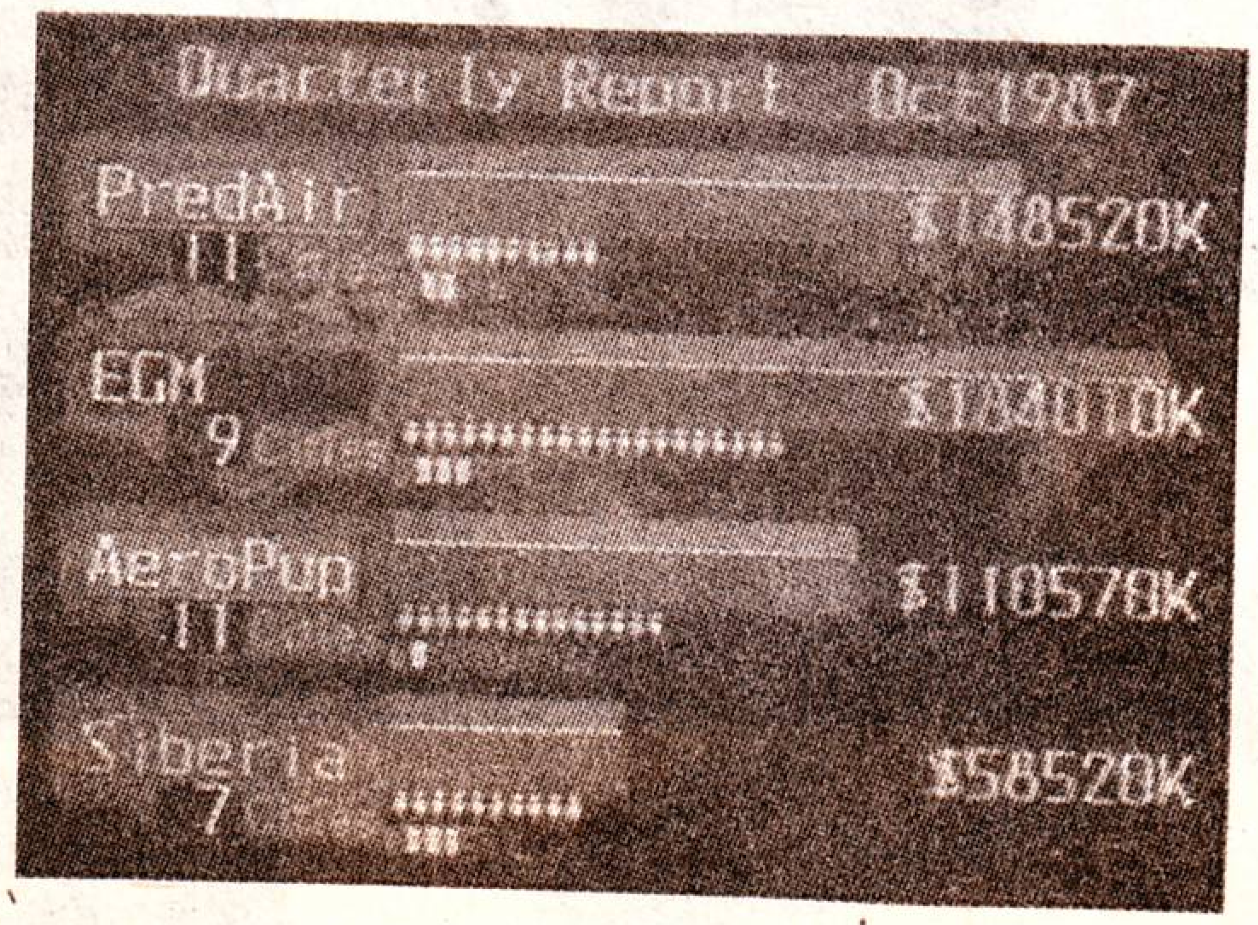


你想过可以亲自来制订一家航空公司的经营策略吗?你想成为世界第一的航空大亨吗?光荣最新的经营型SLG 超级航空大亨可以满足你的梦想。在这个游戏中你要主宰一个飞行王国并全力以赴发展它的业务。

这是一个会让你喘不过气的优秀节目,因为你不仅要谋求自身的发展,同时还有三家公司会与你竞争。为加强本身的实力,要开展各种各样的业务,如长期航线及旅行社,还有进行宣传活动等。在游戏中会有各种或大或小的事件,都会对你的事业造成影响,或者迫使你制定新航线及变更现有的业务。这些事件包括海湾战争等国际事件,也有工人罢工等内部纠纷,一定要善加利用或妥善安排才能顺利发展。

游戏的版图最大可遍及整个世界,当然,是在你的公司扩大之后。向制霸世界航空业的目标奋斗吧。



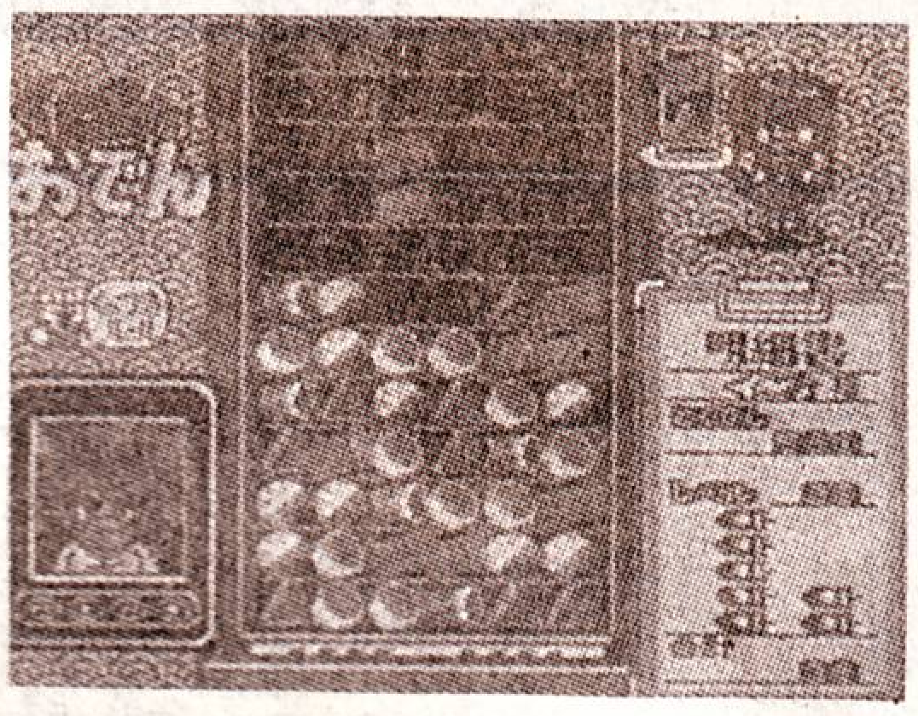


SFC 热血串烧方块

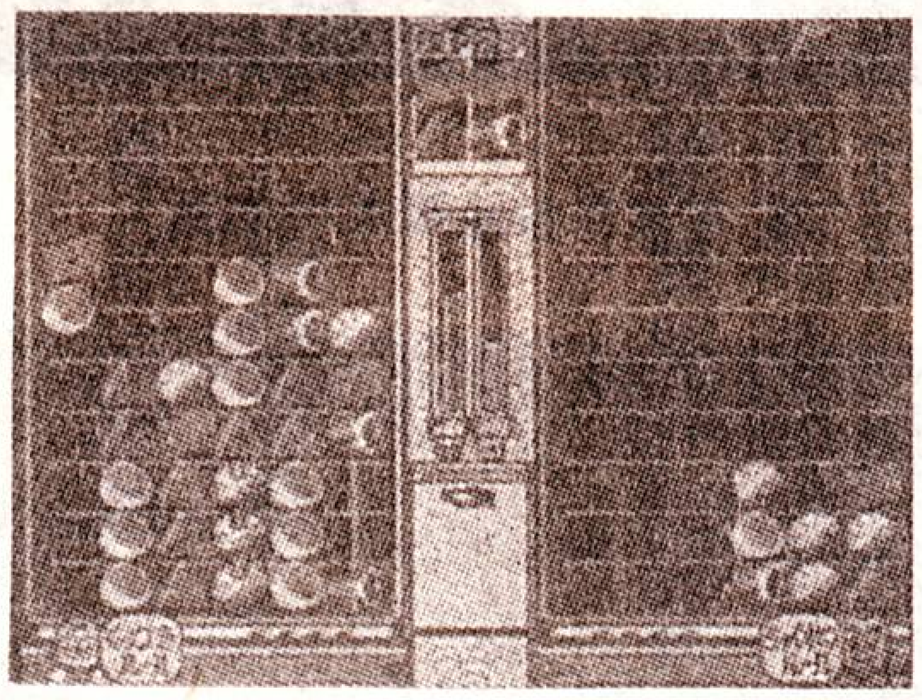
厂商 TECHNOS 类型 PUZ 容量 4M

热血高校的好小子国夫又来了!不过用不着为公共设施和社会秩序提心,因为他这次不是来格斗也不是来赛跑或打球,而是来请你吃"串烧方块"。

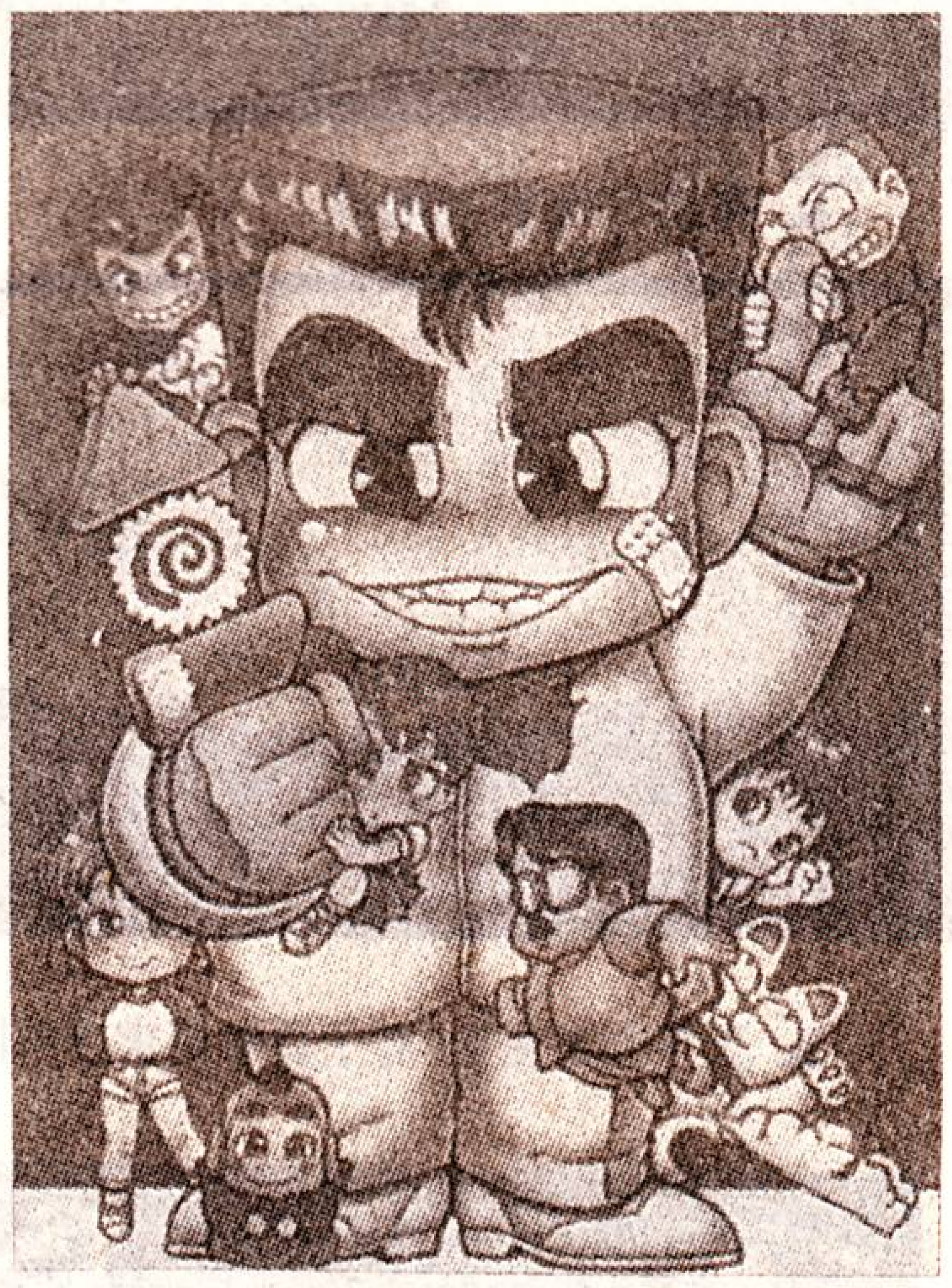
所谓串烧方块,其实与"钻石方块"或"智力宝石"的玩法一样,不过换上了吃的东西而已。只要把三个相同的串烧成一线排在一块,(无论横、竖、斜)它们就会自动消去。也可以玩另一种,只要把四个串烧竖或横连接起来(可以中途转向但不能斜着连)也会消去。当然这种方块节目也会有宝物出现,它们可以消去屏上同类串烧或消掉最高的几行,帮助你尽早CLEAR。



本节目也是可以 2P 对战的,若两人游戏时竞争会十分激烈。并且"显示下一块"的视窗可以关上,大大增加了紧张感。



OH。热血的串烧,一起去享受吧!这是国夫的 IQ 挑战,你不想试吗?



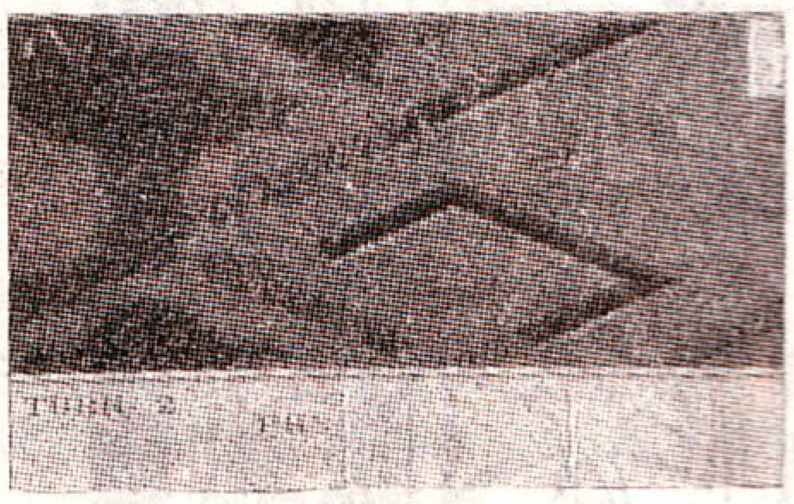
SFC 战地雄狮

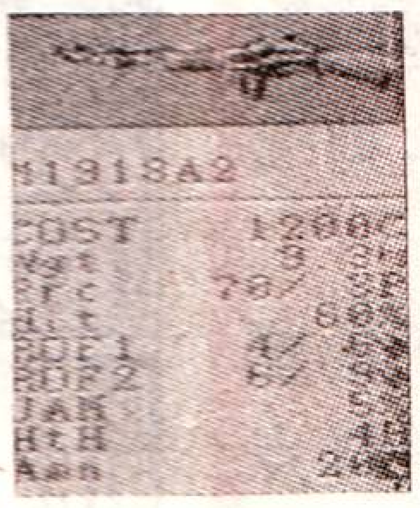
厂商 YONEZAWA 类型 SLG 容量 12M

这是一个由同名电影改编而来的 SLG，但请别因此看轻它的价值，游戏每个细节都得到了妥善的安排，绝不逊于那些名家制作的节目。而且是个非常标准的正统战略游戏，玩 SLG 的人可别放过哦。

游戏是特攻队小队作战的题材，出发之前，你得给突击队员们编组并制订一个周详的作战计划，编组时也要用心安排，对每个人的装备，每种武器的性能还有地形等等条例全要考虑。

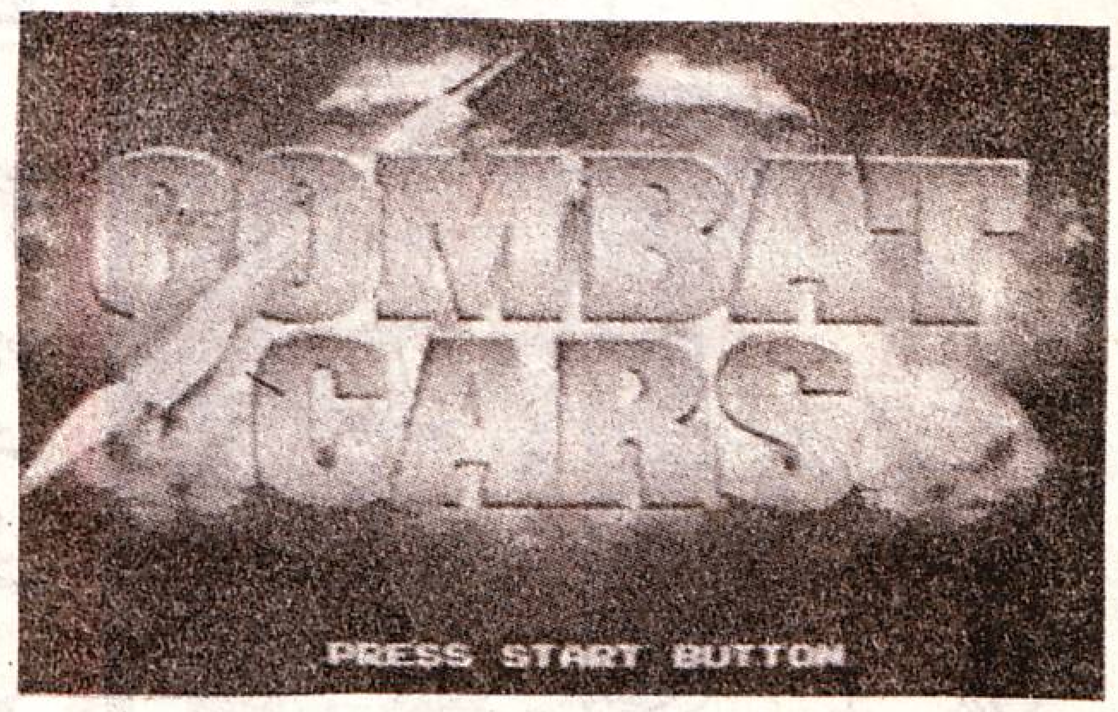
出发了！进入 45° 视角的战斗画面后，你会发现此节目在射击方式及武器的效果等细节上也十分讲究，无论移动或射击动作都相当真实。另外，每名士兵都有自己的头像及各项能力值，积累经验后还可以提高能力，真是太专业了！





MD 战斗赛车

厂商未详 类型 RAC 容量 8M



最近赛车游戏似乎很多，但这款赛车游戏却与众不同。不光是比赛，还加入了战斗系统。所选择的人物不同，驾驶的车辆也有不同。而不同的赛车性能及武器均有不同。比赛中需要熟练掌握驾车技巧，否则赛车就会象弹子机中的弹子一样四处乱撞的。

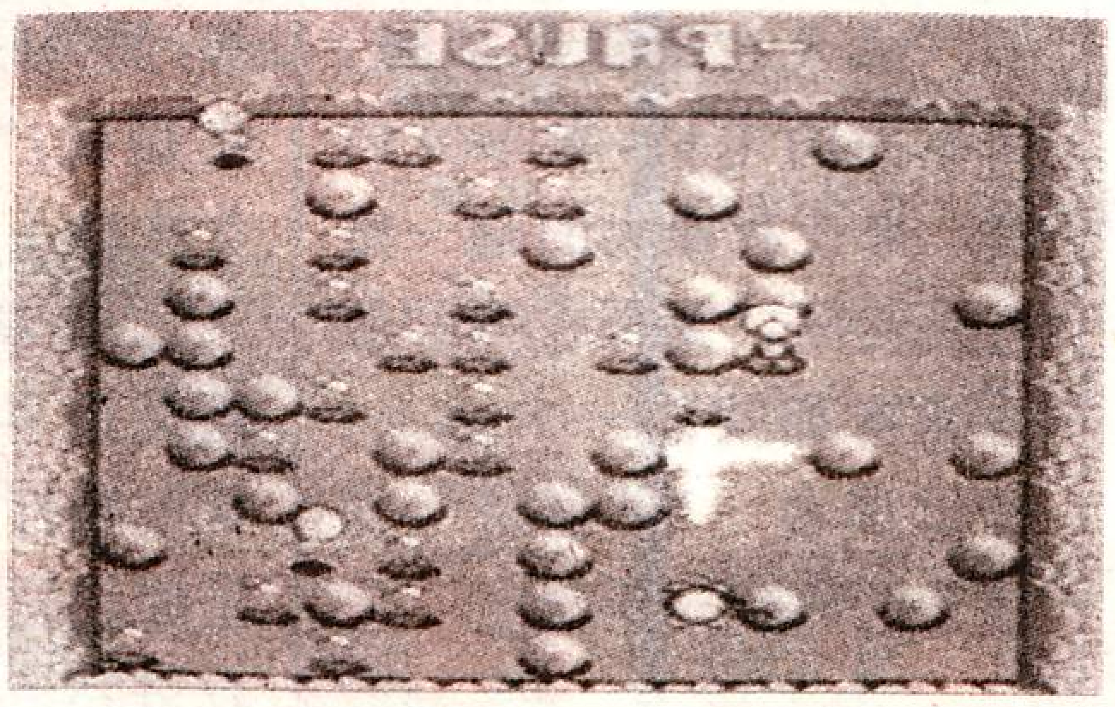


▲ 在商店中要购买轮胎、引擎、特殊武器等物品

MD 轰炸小子

厂商 GAMTEC 类型 ACT 容量 2M



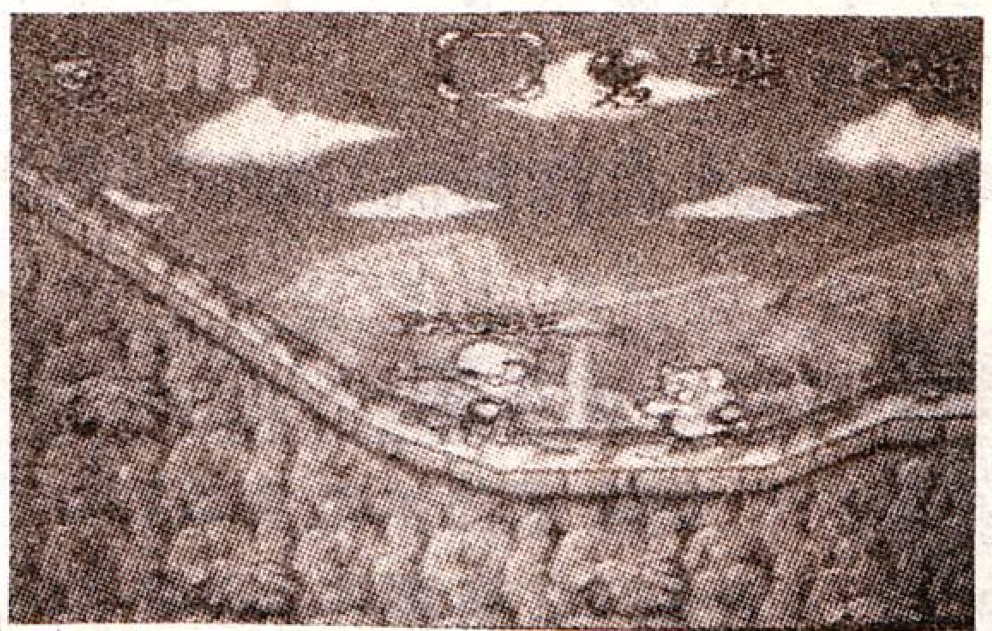


▲ 游戏中你要炸的是鲜花和依人小鸟

在各种主机中均很受欢迎的"爆破"，这次终于在 MD 上见到。游戏承袭了 FC 版的游戏风格及密码，而且可双人游戏，游戏中可以得到许多宝物，得不到的话会很难过关的。不同的是本游戏制作公司很陌生，似乎是台湾的？

SFC GO！GO！ACKMAN

厂商 BANPRSTO 类型 ACT 容量 10M



蓝色的头发、漂亮的小脸，背上还有一把锋利的宝剑，他就是本节目的主角，有人会说："不是特兰克斯吗？！"确实，同样出自鸟山明之手的这个小家伙与《龙珠》的少年特兰克期真是极为相像，仅有眼神稍为凶狠邪恶一点，也难怪，因为他是阿克曼—恶魔的王子！

鸟山明笔下虽然出现过很多小恶魔之类的配角，但让一个魔族担当主角还是第一回，故事缘于阿克曼殴打了天使……然后战争就展开了。因为阿克曼的特殊身份，形成了一个与常识不同的世界。在其它游戏里会对主角造成伤害或诅咒的死灵及骷髅标记，在本节目中却是让 ACKMAN 回复 HP 或提高力量的宝物。总之，这个轻松愉快的节目，对于鸟山明 FANS 及 Q 版迷友们是相当值得一试的。



电刑室手记

第八回

● 一位可爱的小姐来信说,父亲一发火,就全靠三国志Ⅱ了。设定一个极英俊优秀的君主冠以父名,自已当然只能是能力低下的一个小卒了,让君主带领自己亲征。然后叫父亲看,于是乎多云转晴。

● 一玩友说龙哥为何不公开自己的形象和真实身份,使我们这些闯关族总处于一种“恐怖状态”中。

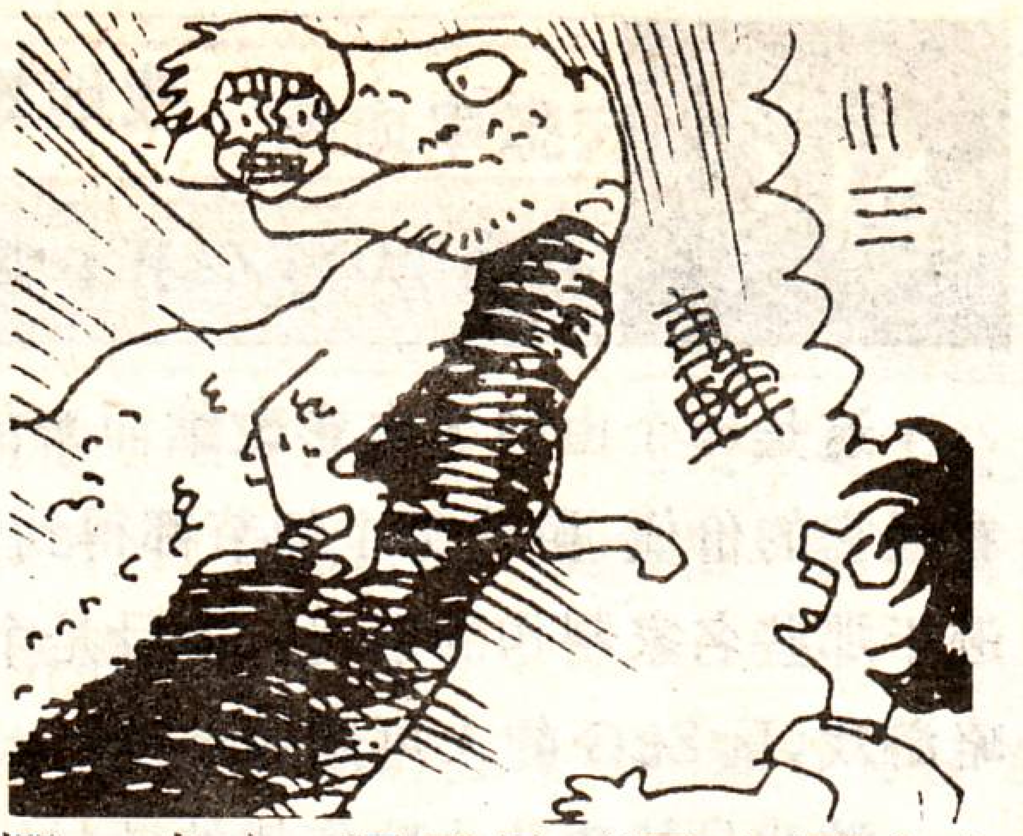
● 一玩友自称街机“高打”(高级打手?)。我一友自称“高翻”(高级翻译)。

● 高考在即,几位大连应届玩友来信告假,说在重奖的诱惑下(老爸答应考上大学奖超任磁碟机一套),只能暂时“保外就医”,待半年后一定全付新式武装重返集中营。

● 据一则秘密消息透露,阿波罗飞船登月后,在月球上发现手掌机一只,背面刻“王母御赐”四个篆字。该机现存美总统办公室,克林顿闲暇时经常摆弄。但至今不能玩,据云电池没电。

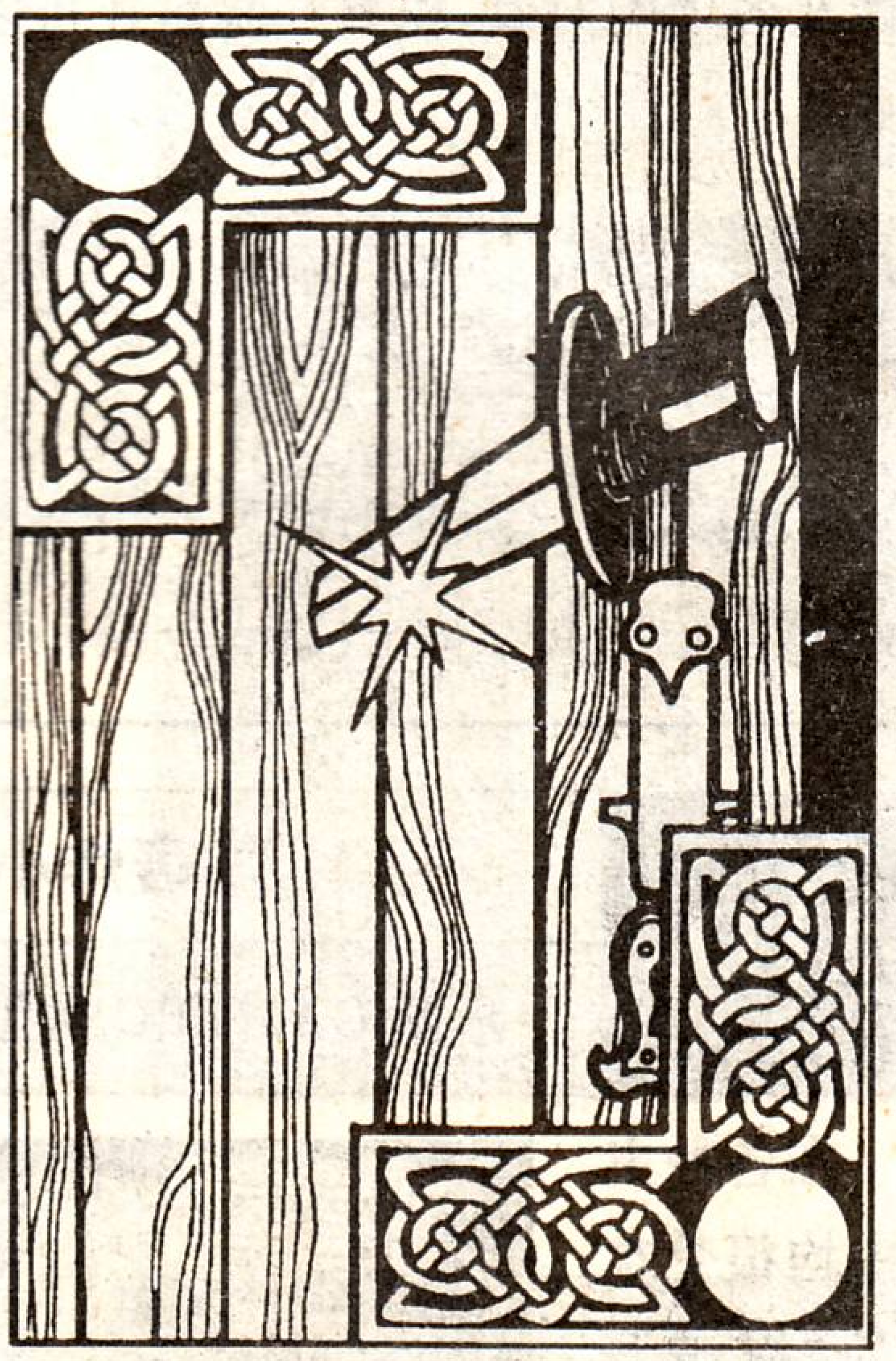
● 为欢渡春节,小编们订蛋糕一只,上写“集中营万岁!”糕点小姐鄂然,上下端详龙哥,继而抿嘴偷笑,不知何方神圣!

● 一玩友说某日上政治课,讲至“量变”与“质变”时,同学们茫然不能解。玩友悠然曰:“量变者,升段也。质变者,转职也”。同学皆豁然醒悟,鼓掌大笑。曰应



撰一奇文,题目是:“马克思主义与RPG”

● 一日主编忽发奇想,令小编必须学习外语。龙哥曰:“学鸟语何用?”主编大怒:“何为鸟语?!口出妄语,停薪半月。”龙哥曰:“鹰(英)语,鹅(俄)语,岂非鸟语乎”?



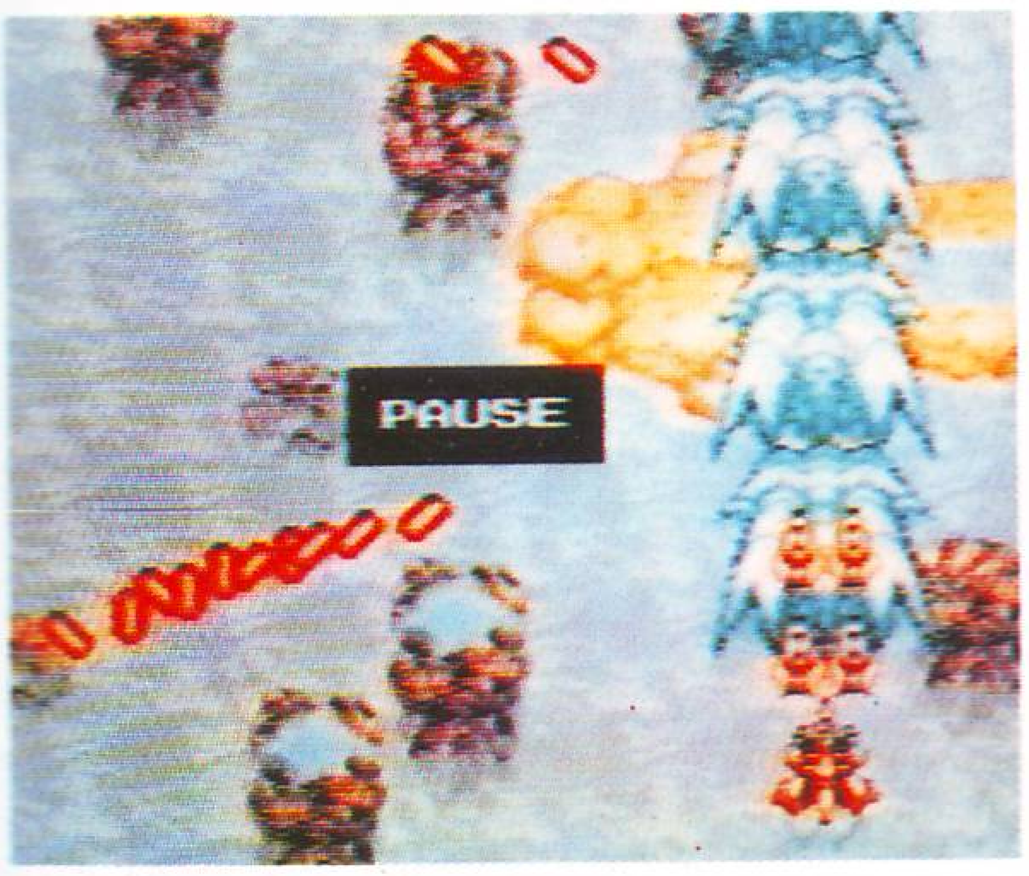
小编物语

龙哥	老D	无类	阿KING
编杂志已忙乱不堪,又要编94'典藏本,还要限期完成。据主编说是“忙里偷闲”。所以我只能“忙里偷闲”每天睡四个小时,算是偿到了古人头悬梁,锥刺骨的滋味了。为了让我们“出活”,主编特地为我们找了一所“安静的”房子,外面加锁,到点送饭,地道的集中营。其实还不如集中营,连放风都没有。	在集中营里整整关了一个星期,好容易释放出来。不知什么时候外面飘了雪花,月亮却很亮,有一种说不出的清新感和愉悦感。囚犯被释放可能就是这种感觉。主编说去西四吃涮羊肉,龙哥和阿king都有点醉了,我也飘飘欲仙,不管怎么说完成了一件事。“买单”时却哪儿也找不到主编的影子,又顺着厕所遁了。每次涮羊肉最终都涮我们,真扫兴!	谢谢主编大恩大德,没让我蹲“禁闭”,让他们好好尝尝“奴隶主的鞭子。”每天在编辑部值班,接不完的电话,看不完的信。最让我撮火的是一接电话就问:“龙哥在吗?”似乎编辑部就他一个活人!告诉读者一个“秘密”:龙哥上过两次三年级。	夜真寂寞得可以,老D忽然说:“今天是情人节”。三个人相视大笑起来,笑得眼泪都快流下来。我提议:“咱们编个‘十大女性格斗家’吧!趁着情人节”。接着就品头论足。我还是最喜欢春丽,虽然经常把她打得头破血流。(打是疼,骂是爱?)天快亮了,我就趴在“十大女性格斗家”的稿纸上睡着了,没有一点梦。

碎烈暴风

机种 MD	厂商 TENGEN
类型 STG	容量 8M

这是一款设计很特殊的 STG 游戏，普通的 STG 只是不断地改变造型及自机火力，而《碎烈暴风》却有两种完全的战斗模式，一种叫“V・V”，火力系统很象《沙罗曼蛇》；另一种叫“GRIND STORMER”，火力系列与一般的 STG 游戏一样。另外，当你得到附机时，有时可自己调节附机位置，改变射击角度。



当附机都调至机头时，威力惊人。



这就是V・V模式



在GRIND STORMER 模式中会有爆弹

电玩大排档



要选用本关内适用的武器



自机可提到很高的速度

超级三国志

类型 SLG　　机种 SFC
厂商 KOEI　　容量 8M







对于三国时代及三国题材的 SLG，我们自然无需多讲，但诸位可知道，这次光荣要超任上推出的“超级三国志”是它的第几个三国作品呢？你可以说它是第四作，因为它出现在三国Ⅲ（12M）之后，三国Ⅳ（24M）之前，但其实它的来历，要追溯到 IBM－PC 和 FC 的三国志Ⅰ代才对哟！事实上正确的叫法，应该称它“超任版三国Ⅰ”。

正如一位朋友在前两期中所写，光荣的三国Ⅰ该算是三国志的老祖宗了，这次在超任上重温更感亲切，而且日文指令全部变成汉字，面对着同样五十八座城池的地图实在是让人激动。

当然，时代不同了，“超级三国志”和“三国志”相比，有的指令做了必要的简化也有的做了强化。但最受欢迎的该说是加入了“一骑讨”的指令及其漂亮的战斗画面，而“大振”、“小技”、“通常”等出招指令还各有次数限制，也算是别出心裁的设计，总之这是个绝对有着浓厚光荣传统风味的作品，不管玩没玩过 FC 版的朋友都应该试一试。







ISSN 1006-5032
9 771006 503000 04

邮发代号/82－648　统一刊号/CN11－3505/TP　定价/4.50元